电子游戏软件

Game Software

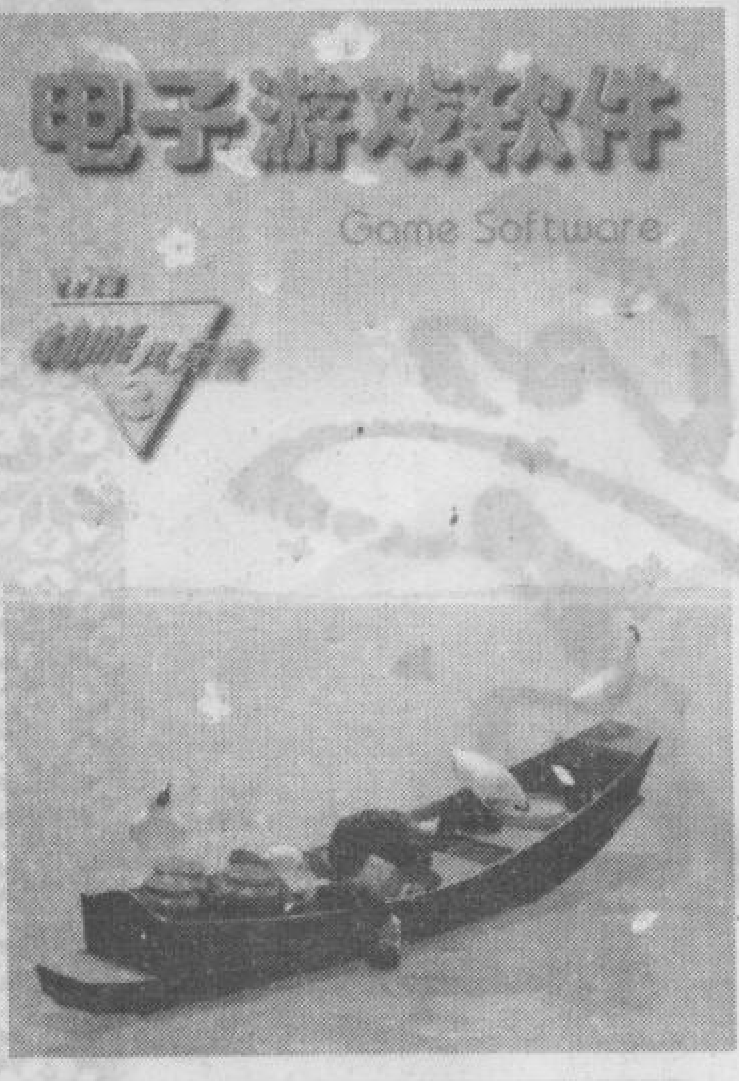
1997

GAME 风景线

3



97·3期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

爱科学，玩物不丧志 …… 1

论尽江湖
游戏新闻眼 …… 3

前沿报导
《水浒》制作组访谈录 …… 9
四通正式代理SEGA土星 …… 11

科普园地
PLAY STATION的工作原理与硬件分析 …… 41
游戏制作入门(十一) …… 46

世嘉世家
光明力量Ⅱ—古老的封印 …… 12
明尼苏达胖子—台球传奇 …… 16

天堂任鸟飞
国产游戏万花筒：(FC)
基督山恩仇记、拯救世纪、三十六计、地球战士、真假猴王 …… 22
皇家骑士团2—荣光的颂歌(SFC) …… 17
女神转生外传(GB) …… 21

次世代天空
太空战士Ⅶ(PS) …… 29
异灵(SS) …… 31
梦幻模拟战Ⅲ(SS) …… 34

格斗天书
魂之利刃 …… 36
《魂之利刃》武器收集之旅 …… 40

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评 …… 51
非常多媒体天碟 …… 55
网上道具店 …… 57
新软件 Update! …… 58
雪耻一日—《鸦片战争》简介 …… 59
PC秘技 …… 61
GAME GURU …… 63

闯关族的家
闯关族的家 …… 71
上帝有话要说 …… 73
大墙画廊 …… 74

秘技天地
秘技偏方 …… 66

蓦然回首
人间五十年之十二——战国名将录 …… 78

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

欲知游戏新闻，请看

AMUSEMENT 国际康体娱乐设施博览会 掀起中国康体活动新潮流

本刊讯　中国国际康体娱乐设施博览会将于今年九月二十五至二十九日在北京展览馆举行，全面展示各种最新的康体娱乐设施。

该博览会是中国最全面和最具规模的消闲专题展览会。展品除了包括各种流行的康体活动用品，如保龄球和高尔夫球；还有室内/外游乐园设备，如机动游戏、碰碰车、过山车、儿童骑玩游戏、摩天轮、游戏机、人币游戏机；视听影音器材，如扬声器、电子摄录器、音响、自动摄影系统、唱片等；电脑、多媒体、家庭影院、电影院设备；商场及渡假中心设施，如自动贩售机、汽球等；以及各种有关的辅助设备，如测试仪器、礼品、维修工具、防盗设备等。

中国国际康体娱乐设施博览会由香港工商业展览有限公司主办、中国国际广告公司协办，并得到中国国家旅游局、中国文化部文化市场管理局娱乐处赞助。主办单位预料展览会将吸引逾20万业内外人士参观。

SOFTWARE “生化危机”异地再战 土星移植计划正式确定

本刊日本专讯（记者：KEN）接续上期报道，记者从有关渠道了解到的情报表明，CAPCOM的AVG名作“生化危机”（BIO HAZARD）确实将在世嘉土星上移植，并将于年内推出。

CAPCOM公司是在认真研究了土星的机能之后作出上述表示的，同时该公司宣布PS版“生化危机2”的推出时间将推迟至97年夏天。另据来自其他方面的消息称，目前世嘉正在考虑SS版“生化危机”具体的故事形式，有迹象表明土星将跳过一代的情节而直接推出二代，CAPCOM推迟同名游戏PS版的发售正是为此作准备。此外还有传言表示土星的“生化危机”将会是一个介于一代与二代之间的产物，且游戏系统会有很大的改变。

SCOOP 世嘉万岱双雄宣布合并 索尼任天堂面临巨大挑战

本刊日本特别消息（记者：KEN）世界上最大的综合玩具企业将于10月1日诞生！这是世嘉(SEGA)与万岱(BANDAI)合并宣言给人带来的第一个感觉。由于合并牵涉到的公司在相关行业中均位列世界前5位，这个消息对世界电玩业来说不啻于一场新“阪神大地震”。世嘉和万岱是在1月23日召开的特别新闻发布会上作出以上宣言的，在此之前，业界未曾得到任何有关的情报和预兆，双方的保密工作可谓相当优秀。

根据世嘉公司海外贩卖事业本部亚洲贩卖部祁宁先生发给本社的新闻稿称，双方的合并是为了“提高企业的综合能力，使新会社成为集娱乐、游戏等等一体的超大型企业。”合并后，社长将由原万岱社长山科诚担任，世嘉的中山隼雄任副社长兼会长。



▲现在世嘉的公司本部。



▲现在万岱的公司本部。

世嘉公司以家用游戏机“世嘉土星”、业务用机和游戏软件的设计为事业的支柱，96年3月的销售额高达3461亿日元；万岱则拥有大量的动画人物版权，以及广大的低幼儿玩具市场，去年3月的销售额达1054亿日元。

企业合并后将掌握多媒体时代的娱乐主导权，向着活用游戏角色的动画、电影、卫星放送、娱乐商业等复合型企业的方向发展。双方期盼着最新的数码技术能够与年轻用户层的需求结合在一起，从而获得强力的支持。

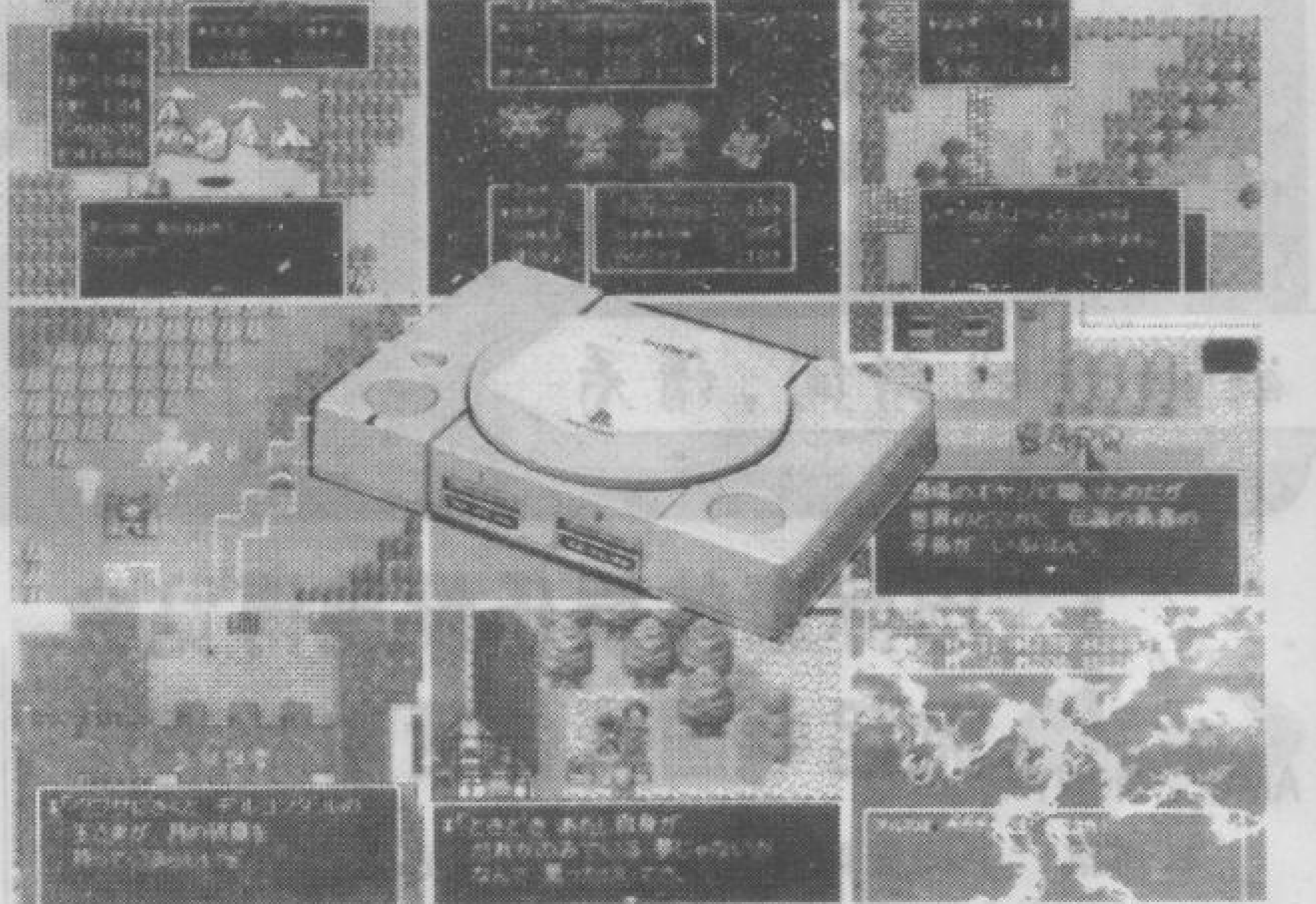
本刊在得知合并消息之后，立即派出专人采访有关公司，通过各种渠道了解到了两家公司联合的内幕情况，并以第一时间在本期中刊出。读者可在“游戏新闻眼”之后的“特别报道”中看到本刊的独家新闻。在下一期中，本刊还将登出对世嘉、万岱、CSK及任天堂四会社的采访录，请各位万毋错过。

EVENT

ENIX 进军次世代 土星 PS 获有力支持

本刊日本综合消息（记者：KEN）“任天堂时代”的最后一个代表——ENIX 终于宣布了加盟次世代主机的计划。至此，任氏的两大合作伙伴已完全脱离了山内先生的掌握。

ENIX 参入的机种是世嘉的土星和索尼的 PS。在此之前，曾传出 ENIX 只加入 PS 阵营、并将推出 PS 版“DQ7”的消息，不由不令 SS 的用户者伤心欲绝。但据最新的、来自 ENIX 情报称，ENIX 在宣布加盟 PS 之后的第二天宣布亦加盟 SS，并“可能推出另一大作的续集”。



▲在获得又一强力软件商支持后，PS 的势头似更加不可抑制了。



▲随着福岛社长宣布正式加入次世代，业界最后一桩“悬案”终于破解。

PS 版的“DQ7”预定于 99 年 3 月正式推出。在此之前，ENIX 为世嘉土星制作的第一个游戏将于 97 年年中推出，具体节目内容及名称目前“不详”，（据未经证实的消息称将是“天地创造 2”），其他系列及软件的计划暂时亦不得而知。

ENIX 是在 1 月 14 日庆祝 PS 全世界出荷量达到 1000 万台的晚会上，宣布加盟 PS 及制做 PS 版“DQ7”的。1 月 15 日，ENIX 的宣传部正式表示“应软件制作人员的强烈要求，决定同时加盟土星”。

ENIX 进军次世代主机，对任天堂来说无疑是一个沉重的打击。在去年冬季任氏 64DD 的演示会上，山内社长曾多次暗示 ENIX 将会推出以 64DD 为媒体的软件“DQ7”，并表示“此举将决定任天堂的成败”。

据业界分析，ENIX 之所以选择 PS 制做“DQ7”，其主要原因来自于 PS 版 FF7 良好的预订及销售情况的刺激。此外，土星在去年商战中落后也是使 ENIX 转向的理由之一。

EVENT

N64 月出荷量达 100 万台 年内将有大量软件推出

本刊日本专讯（记者：KEN）任天堂的山内社长于 1 月 28 日宣布，从今年 4 月份开始，其 64 位元家庭用主机 N64 在全世界的月出荷量，将从目前的 70 万台提高到平均每月 100 万台。以目前的汇率折算，预计到 97 年 3 月末的毛利润为 900 亿日元，比去年同期减少 23%。

N64 扩大出荷量的原因主要在于以美国为中心的发售情况看好。今年 3 月份 N64 的欧洲贩卖将开始，任天堂与各合作公司正在积极努力，希望销售成绩能够再上一个新的台阶。目前预计 4 月份的出荷量将为 80 万，以后会继续有所增加。到 96 年底，N64 在日本的累计出荷量为 180 万台左右，销售情况不佳。但山内先生表示，任天堂的基础牢靠，情况会进一步好转，世嘉与万岱的合并、ENIX 的“叛逃”都不会对其产生多大的影响。



▲年内，将会有包括“塞尔达 64”在内的大量优秀软件推出。其中有许多著名软件的续作，如“MOTHER 3”、“耀奇岛 64”、“星之卡比 64”等。

HARDWARE

南梦宫寻找新伙伴 汽车工厂生产基板

本刊日本专讯（记者：KEN）日本日产汽车系列零部件的生产厂、日本 PRESTO 与南梦宫合作，将共同开发生产业务用游戏机的基板。第一个项目便是南梦宫的最新作品、格斗游戏“铁拳 3”。

目前，日本 PRESTO 已经在群马县伊势崎市的工厂内投资了 1 亿日元购买新的流水线，并利用汽车零部件的成型机和中空成型机对游戏机本体进行加工，同时还将完成南梦宫提供的零部件的安装工作，预计第一年可生产 2 万台主机。

由于采用了新技术，以前常见的以铁板为外壳的街机将不复存在。新产品将使用 PRESTO 开发的特殊树脂材料，重量将得到大幅度降低，汽车生产技术也将使主机外壳的耐久性增加数倍。

TOPICS & ETC.

纯利润增加 39% 索尼 SCE 事业统一



▲CAPCOM、NAMCO、SQUAER、ENIX 的社长们正举杯祝贺。

本刊日本综合消息（记者：KEN） 索尼电脑娱乐公司（简称 SCE）在纪念全世界 PS 累计出荷超 1000 万台的晚会上宣布，欧美 PS 销售公司的资本将向 SCE 转移，全世界的 PS 事业将融为一体。

“为了对应全世界范围内扩大的产量需要，统一是必须和必要的。合作以后，各会社的合作将变得更加容易，作业将更有效率。”（索尼 宣传部）

合并之后，SCE 集团在全世界的销售额将达到 3400 亿日元，其实力不容小窥。加上索尼 96 年度的纯利润高达 128 亿日元，比去年增加了 39%，“世界的索尼”似乎已在掌握之中？

EVENT

高丽人进军美利坚 AST 被韩国三星收购

本刊纽约专讯（记者：KEN） 美国大型电脑公司 AST RESERCH 超过 49% 的股票，以于 1 月 30 日被韩国的三星电子买下，余下的 51% 将在近期内全部收购完毕。至此，三星电子全股收购 AST 的计划已经基本成为现实。

三星电子以 50 美元一股的价格对 AST 进行公开收购，前期买取费用超过 1 亿 6200 万美元。同时，三星表示将承担 AST 现有的、高达 3 亿 700 万美元的外债，因此总投资额将超过 4 亿 6900 万美元。三星电子计划对已经陷入泥淖的 AST 进行彻底改组，进行重新的组建。

AST 依靠低价格电脑销售，曾经以极快的速度成长，其市场份额一度占到世界第六位。但随着价格竞争的激烈，公司的赤字大量增加。韩国三星借此机会于 95 年 8 月参与投资 AST，近日终于收购成功。

NETWORK

电脑时代“新宠”？网络墓地诞生

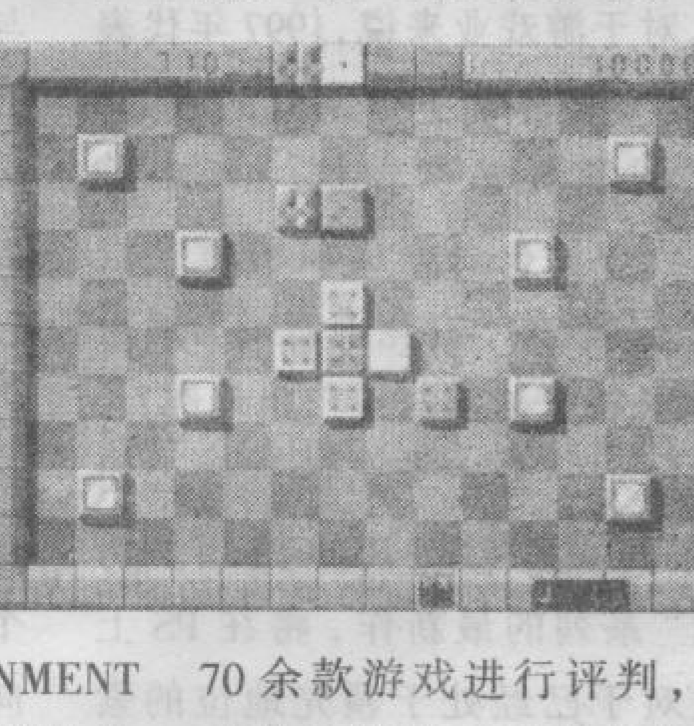
本刊巴黎专讯（记者：KEN） 电脑网络的普及也带来了墓葬行业的革新，法国开设的“网络墓地”使不少用户哭笑不得。

虚拟墓地将要求加入者输入自己活着时候的音容笑貌，并将之“埋葬”。待到本人死后，其世界各地的亲属和家人借助网络重新调出相应的资料，以追吊逝者。

该墓地由年届七旬的“行动年金生活者委员会”会长莫尼卡主办，据称她开办虚拟墓地的目的在于“现代家庭的距离越来越远，亲身扫墓的习惯已经越来越淡漠，为了不使人遗忘这人间尚存的亲情，所以想到这么做。”而国际互联网络则是“最好的选择”。

SOFTWARE

“主意也值钱” ENIX 征集结果发表



▲这次的大奖是一款名叫[ESTRUCTURA]的 PUZ 节目。

本刊讯 还记得本刊曾经报道 ENIX 在 95 年 12 月通过 INTERNET 向全世界征集游戏创意吗？

这个不限年龄、国籍，且团体和企业均可参加的名为“ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST”的募集创意的活动已于 96 年 12 月结束。总共有 29 个国家中的游戏爱好者参加了应募。ENIX 举行了审定会，对 70 余款游戏进行评判，并讨论对优秀作品进行商品化。

另据称，第二次应募活动，将在 2 月 1 日 ENIX 的 HOME PAGE 上出现。

只言片语（协力/SHADOW PHOENIX）

★SNK 的射击动作名作《METAL SLUG》将在 3 月 28 日在土星上亮相，可以 2 人同时作战，并对应 SS 的扩张 RAM 卡。

★曾经以其调皮怪可爱的形象得到许多人喜爱的“CASPER”（鬼马小精灵）会以冒险游戏的形式于 4 月 25 日在 SS 上出现。

★根据日本畅销小说《东京 SHADOW》改编，并 MOVIE 化的同名游戏会以 3CD 的面貌登场土星。

★由 IMAGINEER 制作，以《龙的五千年·DRAGONS OF CHINA》为题的 GAME 将于 4 月 25 日登陆 SS。

★终于，PS 及 SS 版的《真说侍魂·武士烈传》预定在 4 月 25 日发行了，兴奋吗？

★这么快，MASIYA 就预定于今夏在 SS 上发行《梦幻模拟战Ⅳ》了！

★继 PC 推出后，PS 将于 5 月预定发售《遁入黑暗（FADE TO BLACK）》。

★美国软件榜（截止至 2 月底）①盗墓者（PS）②幻想水浒传（PS）③NBA LIVE’97（PS）④铁拳 2（PS）⑤超级大金刚 3（SFC）⑥旋风装甲（PS）⑦NFL 橄榄球’97（PS）⑧NFL 赛季’97（PS）⑨真人快打三部曲（N64）⑩星球大战（PS）

★由文明脑发行的《VR 飞龙之拳》终于决定于 5 月在 PS 上推出了。

★由シャングリラ制作的《秦始皇帝》将在 PS 上登场，但发售日仍未定。

★PS 将于今夏推出以《梦幻模拟战Ⅰ·Ⅱ》为题的 S·RPG。



●特别报道

业界双雄鼎立 任天堂出局?

——世嘉万岱合并揭秘

特约撰稿人:叶伟

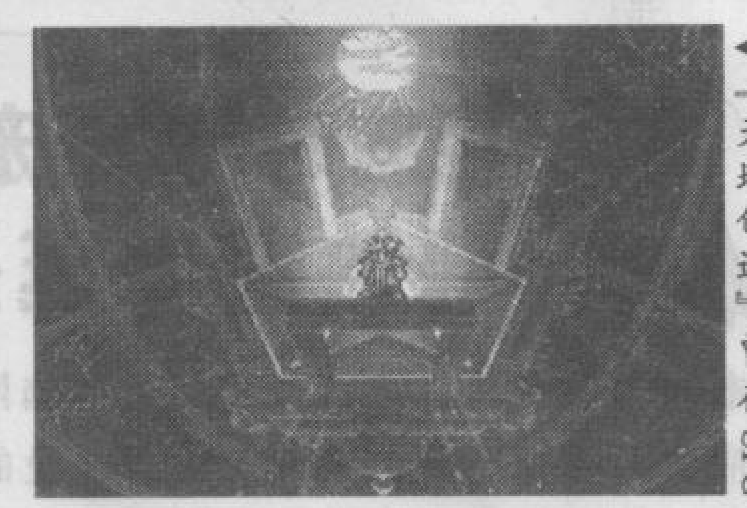
热热闹闹的九六刚过,九七又响惊天雷!

时间刚刚踏进97年的门槛，游戏界就接连传来令人震惊的消息:ENIX的“弃暗投明”、世嘉与万岱的“闪电婚姻”，无一不预示着一个多事之秋的来临。显然,对于游戏业来说,1997年代表着更加残酷的竞争、更加剧烈的震荡，业界最终的胜负必然在这一年中分出。世嘉——现在也许应该叫做“世万”、索尼、任天堂，究竟谁能成为最后的赢家,谁又将在这场决斗中出局呢?

1月14日，日本著名的软件公司ENIX宣布其最著名的RPG游戏“勇者斗恶龙”系列的最新作，将在PS上诞生。这对于已经处于领先地位的索尼来说,无疑是加重了胜利的砝码,次世代竞争老大的宝座,似乎已是PS的囊中之物。

然而仅仅过了一天，多情的ENIX又把绣球抛给了正在苦战中的世嘉。与PS版“DQ7”遥遥无期的承诺相对照的是，ENIX为SS制做的节目数量多、时间近，其中的大多数将在97年内推出，而且据说包括A·RPG大作“天地创造”的2代作品，土星反击的力量变得更加充沛。

8天之后，世嘉与万岱的合并宣言如一记重锤击打在人们的心头，这个突如其来的消息使业界失去了方向。世嘉,作为世界最大的娱乐企业、世界第二的综合玩具企业，与全日本最大的专业玩具企业、世界第五的综合玩具企业万岱（BANDAI）结合在了一起，实力远远凌驾于原世界第一的综合玩具企业任天堂之上，甚至与索尼这个电器业的巨人相比也不遑多让。“世嘉万岱”的诞生,将对业界内各个势力范围进行新的划分，几成定局的形势一下子又成了混战的局面。



▲『天地创造』曾在SFC上获的很大的成功。

这场闪电般的“婚姻”究竟是怎么促成的呢?

世嘉与万岱的结合，其背景是非常微妙的。1996年2月，世嘉在欧洲的子公司遭受了有史以来最大的巨额亏损，2亿4千万美元的损失使中山隼雄受到了管理层的弹劾，其社长地位开始摇动。由世嘉会社的会长大川功取代中山隼雄的消息也开始在业界流传着。幸运的是，大川功在这个关键时刻突然病倒，中山终于得以续任。信任危机暂告一段落。

然而，接续而来的美国子公司近2亿美元的巨额亏损，又再一次把中山隼雄推到了悬崖峭壁。

作为万岱创立者的后代，山科诚的日子也并不好过。山科试图使万岱踏上“多媒体企业”的道路，多角度地发展万岱的经营项目，但并不成功。64位元主机PIPIN、卡拉OK“日光堂”的投资等等都陷入了危机之中,作为万岱本业的“玩具”反被放到了次要的地位,万岱的地位和影响正在逐渐的降低。

山科家族拥有的万岱股份不足10%,一旦问及经营责任和损失,山科诚必将失去企业的支配权。

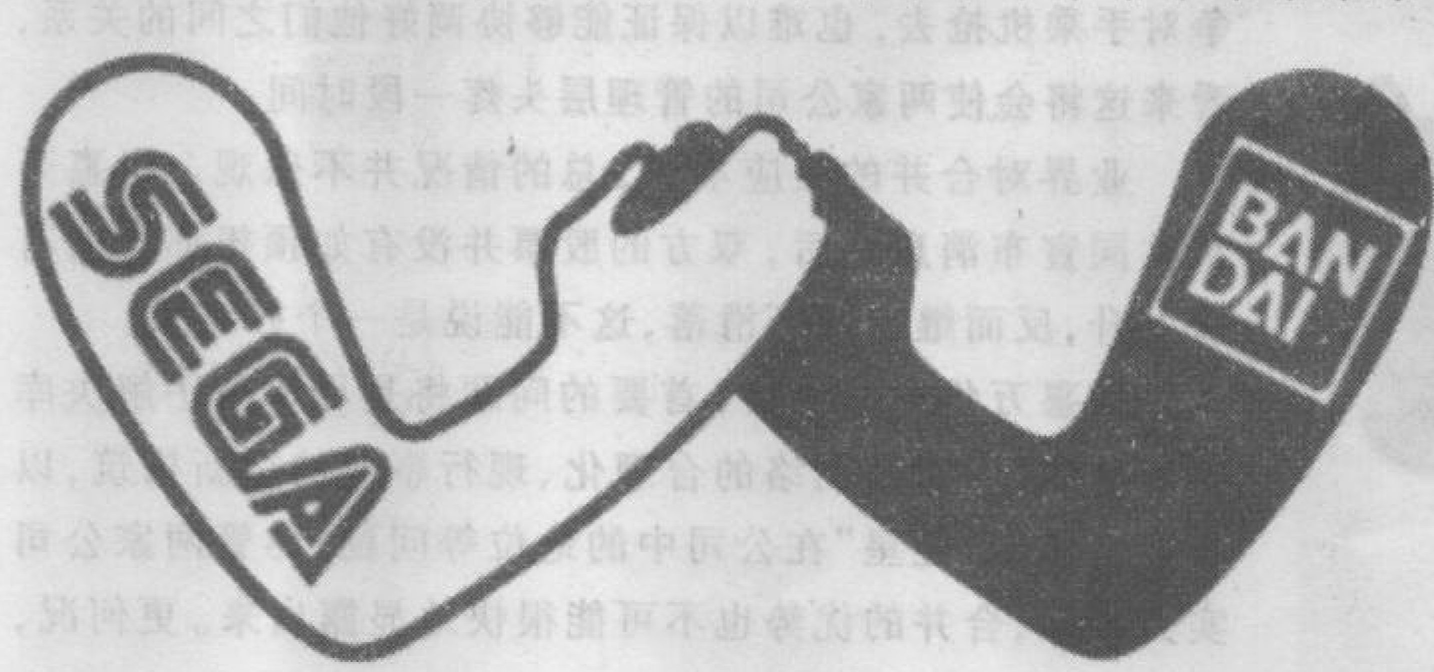
对座椅的危机感使这两个旧知走到了一起。去年9月17日，中山隼雄和山科诚在东京六本木的饭店中共进晚餐。席间中山突然对山科说道:“合并吧?”,山科稍稍愣了一下便立刻答道:“那就合并吧!”两大会社的“热恋”便从此开始。

在那次起着决定作用的晚餐之后，中山和山科便开始了对细节方面

的研究，双方的会面持续了十数次，四个月之后，使人大跌眼镜的“闪电婚约”终于出台。

根据计划，“世嘉万岱株式会社”的正式成立日定于97年10月1日。原万岱社长山科诚任世嘉万岱的社长、原世嘉社长中山隼雄任会长兼副社长、原世嘉的副社长人交昭一郎任副社长，控有世嘉20%股权的CSK研究所的社长职位则由大川功接任。股票合并方面，根据日本野村证券的计算，按照世嘉每0.76股等于万岱1股的方式进行折算。会社管理层人员共计42人，配备情况为世嘉占29人，万岱占13人。

噢——，亲爱的“万”，今后我们就要生活在一起了！



其次，万岱拥有丰富的动画角色版权，其中包括盛行不衰的“龙珠”、“机动战士高达”、“美少女战士”等等大人气的作品，毫无疑问，这些东西都是制做流行节目的好素材。世嘉大可利用这个优势，给土星带来新的生气。一些优秀的世嘉游戏，可以很容易地改编成相关的动画商品；在移植原作方面，世嘉显然也拥有绝对的特权。随着面向低年龄层游戏的大量开发，一些大型软件公司的超人气RPG，亦有在土星上移植的可能。

世嘉万岱的实力也是不容忽视的。两个会社合并之后，第一年的销售总额预计将会超过6000亿日元（合60亿美元），接近任天堂的一倍。尽管在盈利方面，由于两公司在96年均有巨额的亏损，一时还难以恢复元气，但从长远的角度来看，其前景颇为看好。

世嘉娱乐株式会社：以家庭用、业务用游戏机制造、开发、租赁业务为主的企业。1960年以外资为中心设立，1984年情报处理的大型企业CSK投资参股，迄今拥有20%的世嘉股份，其股票在东京证券一部上市。企业本部设在东京，总资本金291亿5300万日元（近3亿美元），从业人数3907人（截至96年9月末）。

万岱：日本最大的玩具专业企业。拥有大量动画片主角商品、衣物的制造权和销售权。公司设立于1950年，股票在东京证券一部上市。企业本部设在东京，总资本金217亿9600万日元（近2亿美元），从业人数820人（截至96年9月末）。

世嘉万岱成立之后，其事业的支柱主要由三方面组成：其一是以业务用游戏机（街机）和娱乐设备设施为中心的事业部门，这也是世嘉收益的源泉；其二是以万岱拥有的动画主角相关商品为中心的玩具部门；其三则是以世嘉的家用游戏机与万岱的家用机为中心的消费部门。

在三个支柱中，前两个属于世嘉与万岱的强项，在相关市场中均占据着主导地位，由于市场已经趋于饱和，合并后产生的优势并不明显。相反在家用机方面，世嘉的土星已处于下风，万岱PIPPIN的前途更是一片迷惘，他们结合正是所谓的“弱者联盟”，相信对未来的反击必然带来莫大的帮助。

首先是世嘉可以利用万岱的销售网络提高土星的销售量。在此之前所做的调查显示，土星的消费层年龄主要集中在20－22岁之间，较PS和SFC为偏高，而实际上，日本玩家的年龄层却要比这个数字低得多，土星在后期销售中一蹶不振，一个比较重要的原因也正是在此。加入万岱销售网络以后，世嘉土星的主要消费对象将转移到低年龄层的用户身上，若能够在这一区域开辟出一番新天地，对土星来说显然是莫大的好事。



▲偏重较高年龄层的中山隼雄加上偏重较低年龄层的山科诚会使新公司走向何方呢？

96、97年各公司业绩比较此

		世嘉	万岱	世嘉万岱	任天堂
96年实绩	销售额	3,848	2,183	6,031	3,542
	毛利润	44	197	241	1,183
	纯利润	42	104	146	599
	总资产	4,906	2,087	6,993	6,498
	股票资本	1,579	1,055	2,634	5,125
	ROE	2.66	9.86	5.54	11.69
97年预计	销售额	4,200	2,000	6,200	3,950
	毛利润	110	20(亏)	90	850
	纯利润	53	90(亏)	37(亏)	850
	ROE	3.36		——	9.37

＊ ROE表示股票资本利润率；以上单位“亿日元”，“亏”表示该数字为亏损额

将来，我们的孩子就叫"东方迪斯尼"吧！



世嘉万岱并不仅仅局限于游戏一个方面，事实上，中山和山科的想法是把这个公司变成"东方迪斯尼"。一个汇集了娱乐设备和娱乐软件制造、安装、生产、拥有大量改编版权的综合性商社，其实力之强大令人咋舌，产业将渗透到主题公园、卡拉 OK、音乐软件、VIDEO 制作、CATV 等各个方面，宛如又一个索尼的诞生。如果"世万"的发展一切顺利，加上 ENIX 和史克威尔的"叛逃"，游戏业索尼世万双雄鼎力、任天堂出局的场面已经是可以预料的了。

在软件方面，世嘉也表现出了难得的灵活态度。中山隼雄对为其他机种制做软件表示有一定的兴趣，并称"从理论上来说，世嘉也有为任天堂、索尼提供软件的可能性"。当然，没有人会相信他的表态意味着"VF3"将在 N64 或 PS 上移植，但是对于一些并不太重要的游戏，世嘉也许将会放松政策，使世嘉的软件势力能够进一步的扩大——事实上，世嘉在早期也曾向任天堂和 NEC 移植过"冲破火网"等软件，这并非是不可想象的。

不过，以上推测仅仅是建立在世嘉万岱"婚姻美满"的基础上。可以想象的是，身价均在两亿美元以上的这两家大企业，"同床异梦"的可能性也是很大的。

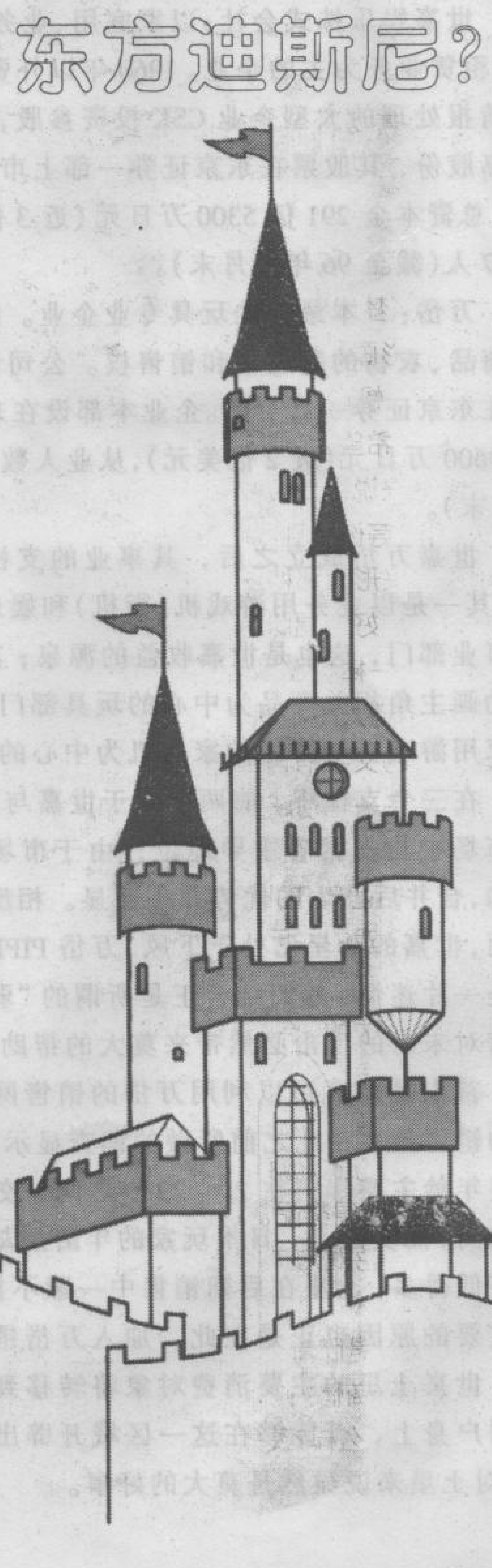
需要注意的是，世嘉和万岱并不是一对"自愿结合"的伴侣。身价超过 2 亿美元的大型会社的合并，不是象小孩子玩过家家那么简单的。如果不是对自己座椅有危机感，中山和山科并不会走到一起。

退一万步说，就算这两位老大对结合报有很大的信心，手下的员工也多少有点心不在焉——甚至包括部分高层的管理人员，世嘉控股公司 CSK 研究所属下的不少职员就对此表示很大的怀疑。另外，合并之后人员的再编制、遣散等问题也会很快暴露出来，如果处理上稍有疏忽，便会造成人才的大量流失。世嘉也好，万岱也好，确实拥有一批能力超强的软件、硬件的研制人员，这些人在新会社中的地位是一件非常伤脑筋的事情。中山和山科既不希望他们被其他竞争对手乘机抢去，也难以保证能够协调好他们之间的关系，看来这将会使两家公司的管理层头疼一段时间。

业界对合并的反应不一，总的情况并不乐观。世嘉万岱共同宣布消息之后，双方的股票并没有如预想那样的有所上升，反而继续向下滑落，这不能说是一个好兆头。

世嘉万岱组成之后，首要的问题将是尽快着手解决库存商品积压、流通网络的合理化、现行事业的重新构筑，以及如何确定"土星"在公司中的地位等问题，尽管两家公司实力雄厚，合并的优势也不可能很快地显露出来。更何况，在业界的眼中看来，中山和山科是有很强实力的事业家，却并非管理能力杰出的经营者。合并后的会社管理层人员众多，究竟选择谁来经营确实是个大问题。

大川功在 1 月中旬曾表示，世嘉方面的问题将在近期能解决，合并的时间方面并没有任何问题，山科诚也称"万岱这边没有问题"。从双方的角度来看，大家都希望能够尽快解决现有的问题，尽快使新会社走上预订的轨道。虽然目前很多情况都还说不清楚，但是有一点是毫无疑问的：随着 10 月 1 日的临近，电玩业上空的乌云已经越来越浓，风越来越紧了！





顶风不冒雪开自行车左蹬右踏前去猎奇
过年少休息赶采访稿手忙脚乱为了玩家

《水浒》制作组

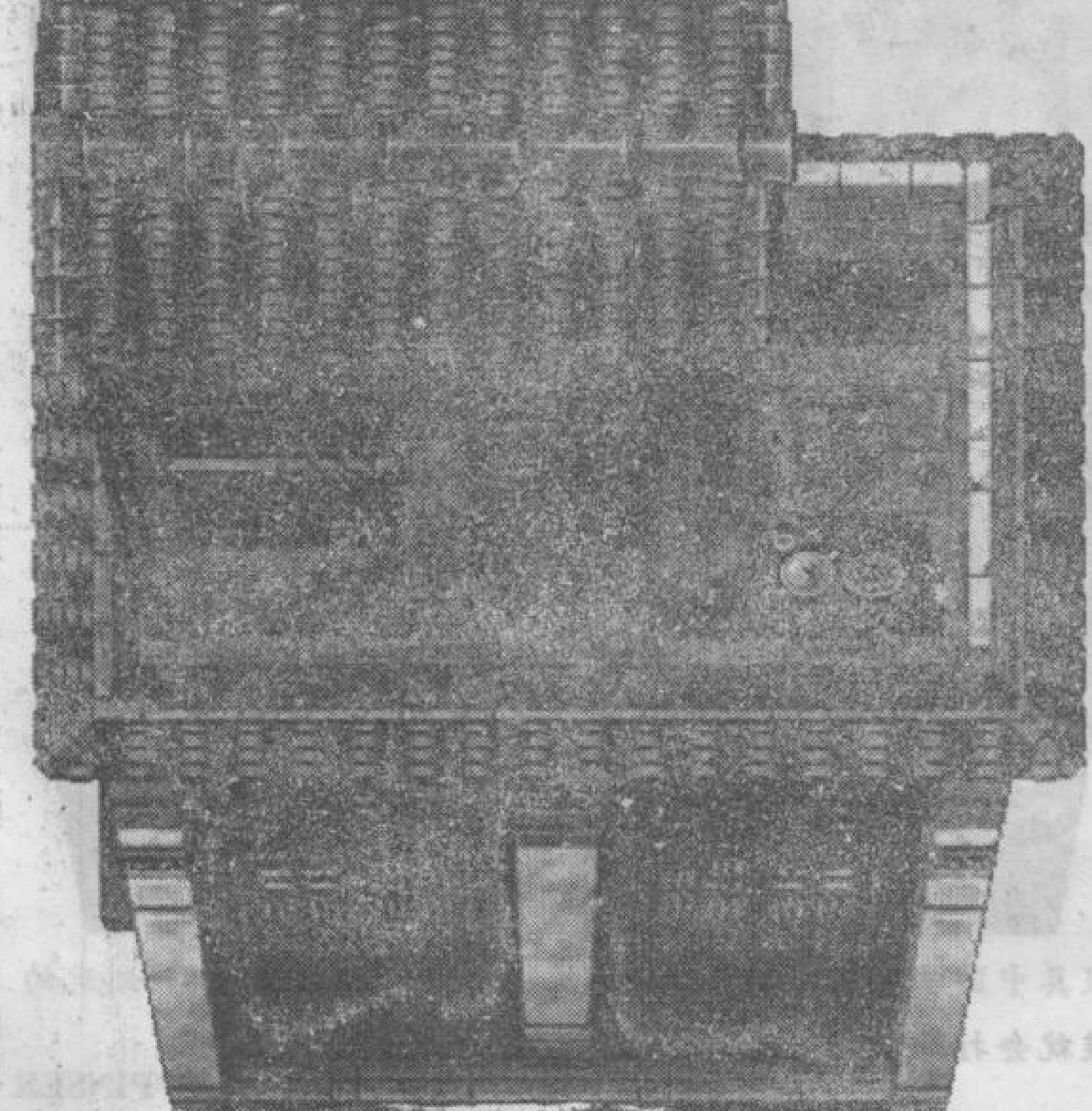
访谈录

被采访者：前导软件公司《水浒——聚义篇》制作组，
主创：金增辉、美术设计：普博、
程序设计：谢先生
组　织：胡林

此山古人开，此树古人栽。今人从此过，开出新花来

●请问此游戏何时开始设计，为何选此题材？

《水浒》这个节目，我们是从去年8月份开始设计的。几百年以来，拳打镇关西、雪夜上梁山、智取生辰纲、三打祝家庄等故事激动了一代又一代青少年朋友的心。武松、林冲、宋江、李逵等英雄好汉也是人们茶余饭后常常提到的人物。选用这个题材的原因，正是考虑到水浒故事流传很广，情节曲折，艺术形象丰满。同时，作为我国古代最优秀的文学作品之一，《水浒》在国外也有很高的知名度。对于做游戏来说，是一个很好的题材。当然，由于水浒中故事线索复杂，人物较多，结构独特，也确实给游戏设计带来一定的难度，这恐怕也是到目前为止一直没有出现质量上乘的《水浒》题材游戏的原因吧。


▲建筑的风格本刊曾做过介绍，还有印象吗？

●听说《水浒》选用S·RPG做为游戏形式，请问原因何在？

选用S·RPG做为游戏形式，是因为S·RPG这种形式既能够表现复杂的故事，又可以在战斗过程中表现各种人物。《三国演义》在政治、外交、军事等多个领域展现了那个时代的历史，特别适合SLG游戏的需要；《笑傲江湖》有非常曲折的情节，故事的线索非常连贯，就恰好可以满足RPG的要求。《水浒》则不同：在情节的曲折程度上，它远胜于《三国演义》，而在表现领域的宽阔方面，《水浒》也令一般的武侠小说难以望其项背。因此我们认为，综合了SLG和RPG二者特点的S·RPG，对《水浒》来说是比较合适的游戏类型。

●这是不是贵公司的第一款S·RPG呢？

是的。因此企划在游戏剧情、人物数据、每关敌人配制方面花了许多的心血，并查阅了大量资料，力图让玩家感到满意。

●那么请谈谈设计的特点。

我们把《水浒》分为《聚义篇》、《征战篇》和《终结篇》。现在正在制作的是《聚义篇》，故事大致是原书内容的前三分之一左右。

我们这个游戏在情节上是采用的是多人物、多线索设计。游戏者在开始时可以选择扮演不同的角色（当然是正面角色），不同的角色会有不同的经历。对同一个角色来



▶《水浒》的人物设计采用了夸张的手法，气势可谓咄咄逼人。

说，对同一个事件如果选择不同的对话或决定，也会触发不同的情节。战斗设计主要着重于人物参数及战斗双方力量配置的合理性。让游戏者既能抒发路见不平、拔刀相助的豪情，又能体会到指挥千军万马的刺激，就是游戏设计的主要目标。

●听说近期会有好几款以水浒为题材的游戏上市，这是否会影响《聚义篇》的设计思路？

是的，最近也有其它公司在制作以《水浒》为题材的游戏，这就产生了竞争。我们是欢迎竞争的，因为竞争肯定将带来整个中国游戏业的进步。我们也愿意在同行的优秀作品中汲取有益的启发。致于影响设计思路，倒是没有的。设计之初没有得到过任何这方面的消息与资料，我们只是尽自己的力量去做，别人怎样做，对我们的影响不大。因此，我们没有更多的考虑这些事情，将精力全部花在设计上了。至于我们的努力能否成功，则还有待于游戏者的评价。

●关于美术设计方面，以前我们已经做过一些介绍，现在又有什么进展了？

《水浒》是一个大制作。对画面的要求是要让玩家明显地感觉到是大手笔。美术人员的阵容强大。

水浒的画面最重要的是如何把游戏者引入宋朝那个时代——流水、小桥、桃花、红袖，繁荣的集市和桃园式的村庄，凶险的关口，依山傍水的山寨。场景是1比1全连接的，决不出现符号式的小图形，一切仿真。

当然不能不提动画，在设计的时候，一直强调两个字："豪"和"义"。人物形象略有夸张，但形体饱满，很实在(这也是我们公司产品的一贯风格)。打斗很火爆，哪怕是关掉AVI 。每个角色都有三个大级别，招式很豪华(有的也相当可怕)。

●能不能谈谈关于《水浒》的程序设计？

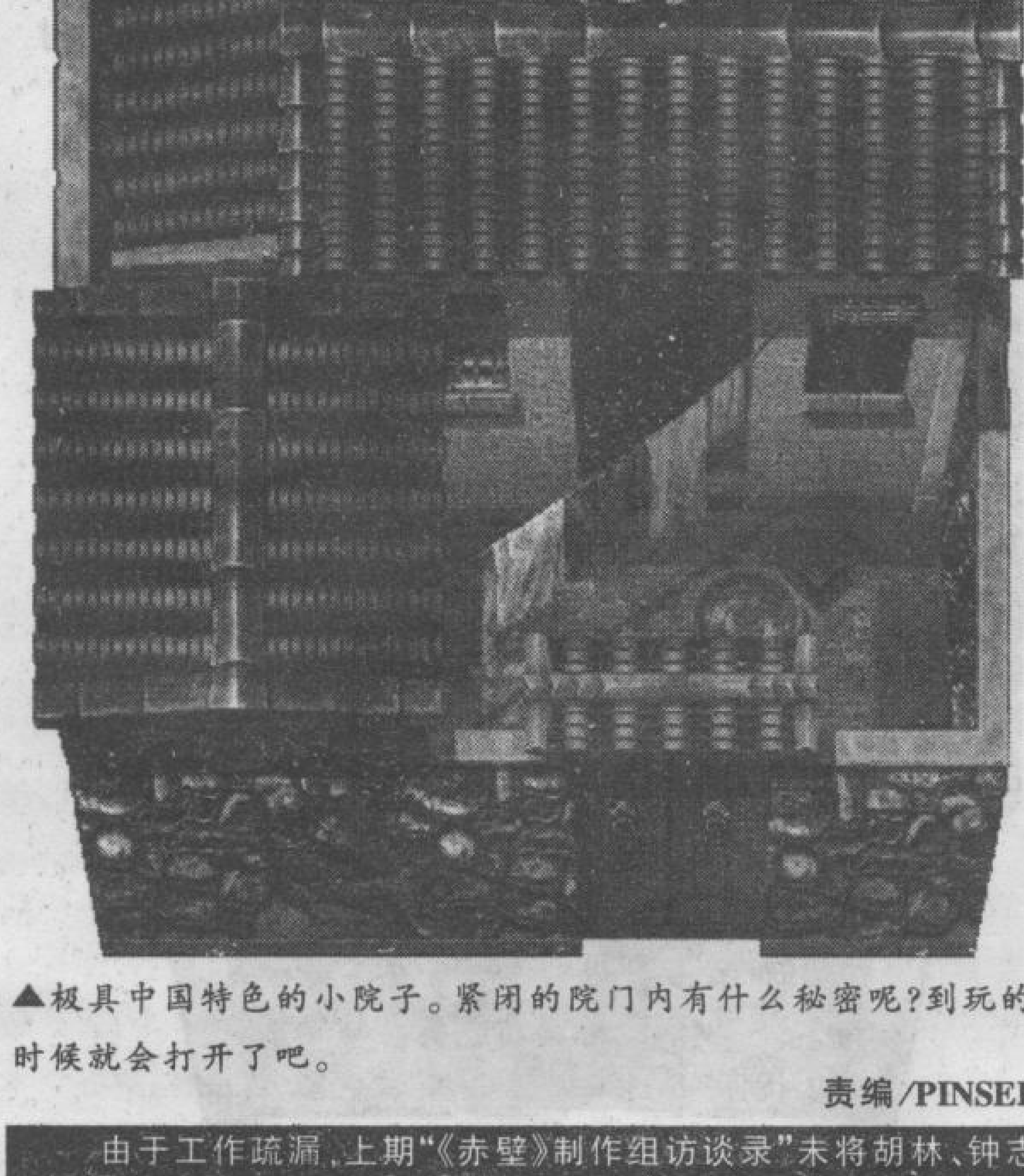
程序设计的目的，主要是使程序能够体现出游戏设计的思想，使设计、美工和多媒体等各方面的水平都得到充分的发挥，使玩家有更舒服、更流畅的感受。《水浒》程序的复杂度主要体现在对人物属性、道具属性等结构的完善及对触发事件的处理上。我们是第一次做 S·RPG 游戏，需要做一些通用的模块和工具程序，而这些程序的复杂和困难程度在游戏中是不容易看出来的。总之，我们会尽自己最大的努力，争取给玩家们一个 PC 上最好的 S·RPG 游戏。

●谈到 AVI，能不能再透露一些。

真人实拍的画面是游戏中很重要的一部分，也是我们现有游戏的共同特点。我们在游戏中要使用中央电视台制作的大型电视连续剧《水浒》实拍画面。这样会使游戏情节更加生动、形象，气氛更加热烈、火爆，大大增加游戏的趣味性。

●那么，我们合时才能玩到这款游戏呢？

预计今年10月份上市——和中央电视台播出电视连续剧《水浒》的时间大致同步。目前节目的进展尚称顺利，完成度大概有40%。估计不会延误时间，请广大支持我们的玩家再耐心等半年。在中文版发行后不久(预计一个月后)，将推出《水浒传——聚义篇》的日文版。这样，《水浒传——聚义篇》将是继《官渡》、《赤壁》后第三个走出国门的游戏。



▲极具中国特色的小院子。紧闭的院门内有什么秘密呢？到玩的时候就会打开了吧。

责编/PINSER

由于工作疏漏，上期"《赤壁》制作组访谈录"未将胡林、钟志军、普博三位被采访者姓名刊出，特此致歉！

国内第一家游戏产品代理商

四通正式代理 SEGA 土星

编者按：四通公司与日本 SEGA 公司于日前达成协议，在国内代理 SEGA 公司的两部游戏主机：SATURN 和 PICO。前者，玩友们尽知，后者是一部适合幼儿学习与娱乐的电子绘图游戏机。也许对于初涉游戏业的四通、初探中国游戏市场的 SEGA 来说，这次合作也许只是牛刀小试。但这对我们——这些望穿秋水般期盼正规游戏市场的电玩迷来说，这可是件大事。下面请看本刊对四通国际贸易公司电子娱乐部的王梓伟先生进行的采访。

采访对象：北京四通国际贸易公司
采访内容：有关该公司与日本 SEGA 公司合作事宜
采访人：《电子游戏软件》杂志社

协　商

●为何当初有做 SEGA 公司国内家用机代理的想法？

目前国内家用机销售市场混乱，水货机及盗版软件充斥市场，为了整理、统一市场，使国内家用机销售走向合法化、正规化，我公司决定涉足此行业。

●何时开始与 SEGA 公司联系，是与哪个部门进行搓商并何时达成共识的？

早在去年 7 月与 SEGA 公司的街机部取得联系之后，开始与日方正式谈判并达成共识。

●贵公司对国内游戏市场现状的看法。

目前国内市场混乱，水货机和盗版软件充斥市场，土星机商家均为非法销售且相互之间排挤严重，缺乏统一的市场管理；消费者所购买的产品没有任何保证。

除了游戏主机，软件方面是否会做代理？

除土星主机之外，我公司还代理土星软件、土星周边机及 SEGA PICO 学习机等其它 SEGA 产品。

●日方有没有人员来做顾问？

双方自开始以来一直保持紧密联系，日方对我公司代理 SEGA 产品开拓中国市场充满信心，并在各方面给予我方极大的支持；目前还不会有专人派驻，但在我公司开始正式销售后，SEGA 公司即会周期性派专人来协助我公司进行销售工作和售后服务工作；而且 SEGA 公司法务部也将会出面协助我们进行国内市场盗版及水货的清理工作。

营　销

●请问目前代理的产品有哪些？何时开始销售？

目前主要以代理世嘉土星机、土星软件、土星周边设备及 PICO 学习机为主；销售工作将很快在全国范围内展开。

●将以怎样的方式进行销售，价格怎样？

我们将在全国各主要地区寻找地区代理商，进行网络式销售。

●是否要在全国范围内进行销售？

销售面向全国，但目前第一步只在京津及上海地区作试点，全国范围内的销售将很快展开。

●贵公司会采取何种售后服务？

对我公司所销售的产品，我公司将负责保修和维修。

●购买主机会不会附送软件？

暂时不会有软件附送，但我们会以赞助的方式对一些专业杂志所举行的活动进行赞助；我们也会在适当的时候举行各种直接面向消费者的活动。

●是否能让购买贵公司正牌主机者有优越感？

通过代理商所购买的所有 SEGA 产品都将附有我公司的防伪标；土星主机附有中文说明书、保修卡和用户卡，并负责保修及维修。

●对于没从贵公司进货而销售这两种主机的水货经营者，贵公司会怎样对待？

对仍在进行水货及盗版销售的经营者，我们将通过工商、公安和法院，以法律手段加以解决。

●贵公司预计能在国内销售多少台 SATURN 主机以及对应软件？

目前还是未知数，但我们将通过我们的优势和广大消费者的支持使其普及到全国。

●会不会给销售商统一的销售证明书？

我们将给经销商统一颁发"铜牌"；给代理商统一颁发授权书。

●请问日方对销售有限制吗？有没有数量的要求？

目前只是处于试销阶段，没有具体数量要求。

●怎样做贵公司的代理商？

这一点我们将根据各地区的具体情况作具体安排。

●经销者购买主机需要搭配软件吗？

是的。目前我们暂定的硬件与软件的搭配比例是 1:2，而且我们制定的整版软件的价格也是普通消费者所能接受的。

宣　传

●是否会作广告的宣传？

是的。

●将会在何种媒体上宣传？主要会在什么媒体上？

第一步选择的宣传媒体是专业杂志和报刊；然后会在电视上作一些关于产品形象的广告。

●宣传的主要对象为何人？

杂志和报刊上的宣传对象主要以代理商为主；电视广告的宣传对象以我们所代理的 SEGA 产品为主。

●如果代理了新的软件会做何种宣传？

将会通过专业杂志和 SEGA 公司提供的宣传海报等进行宣传。

发　展

●公司的下一步将有什么举措？会不会代理 SEGA 公司的其它产品？或其他游戏公司的产品？

将会代理各种软件，并尽量取得价格优势。

●日文的 SATURN 软件，会不会进行汉化，发行中文版？由谁来汉化呢？

如果条件允许。至于谁来汉化，目前还不好说，我们公司也许会做吧。

●贵公司有无制作游戏软件的打算？是否欢迎其它国内公司制作 SATURN 软件？

目前还没有。当然欢应。

●最后感谢四通公司和王先生接授本刊的采访。

责编/PINSER、SHADOW PHOENIX

光明力量Ⅱ——古老的封印

学会日文 不再黑暗

在一个不寻常的暴风雨之夜，格兰西尔城发生了不可思议的事情：古老之塔中的封印被人开启。城内的人惊恐不安，揣测着即将发生的事情。国王请来了大贤者阿斯特拉尔，而他那些热心的学生们也悄悄跟来。于是，老师决定带着弟子们去体验一下冒险生活。同老师一起去古老之塔的博维将怎样面对冒险呢？请继续收看。

MD	厂商 CLIMAX＆SONIC	类型 RPG
	容量 16M	发售日 93年10月



寓教于乐，一边玩游戏，一边学外语！

古老之塔

阿斯特拉尔：きたか！ ボウイたち！おまえたちはそこで待つて おれ！ 私は少しとうの中を调べてみるから！

来了呀！ 博维！ 你们先在那儿等着！ 我先稍微在塔中调查看看！

見れは見るほど ふしぎなとうじゃ いったいなんのもしてまで つくられたものだうぅ…

看起来真是一座不可思议的塔，不知道到底是为了什么目的而建筑的。

…しかし やはり におえで！ おのいい知れぬ ようきと いい あやしい… なにがある…

…果然是！ 虽然不甚明了，但总感到一股妖气，奇怪… 到底是什么呢…

やや！ こ…これはなんだ？ このもよう… どこかで …

啊！ 这、这是什么？ 这样子… 好象在那儿…

修伊：な…なんだが 様子が變だぞ！

好象事情发生变化了。

莎拉：ね…ねえ、あそこ！ なにかが…なによあれ？

看…看呀，在那里！ 好象有什么事发生了！

阿斯特拉尔：ぬぬ！ お前はイビルギズモ お前のようなやつが？

（低吟声）！你们的确是…附身恶魔依比尔讥讥魔！ 为什么你们会…？

とこに行こうというのじゃ？ はつ…まさか… お前！王様にのりうつる氣だた！ハーハー行かせるものか！ お前を行かせたら…… なにがおこるか わかるん！

你们要去哪里？ 哈…，难道… 你们要附身在国王身上！ （喘气声） 想走吗？让你们走了……也许会发生许多怪事！

いかん！ こいつギズモた ちゅうい をはらわせてそのスキに王様ところに行くつもグか！ 私はイビルギズモだはでて いっぱいじゃからな…… ボウイよ！ ギズモをたのむ！

糟了！ 要注意讥讥魔，他们好象要到国王那里去！ 我只能单独和依比尔讥讥魔对抗，其他的讥讥魔…… 博维！ 拜托你了！

ボウイやや！ よくやったぞ！ さてこいつをどしてくれよう

博维！ 做得不错！ 接下来就剩这一个家伙了。

やや！ やつがきえた？ なんと！ あんなところに！

耶！ 那家伙消失了？ 到底到哪里去了！

私はこうしてはおれんでな 王様のところにききに行く！

我们不能再慢吞吞了，快到国王那里去！

公主：そこをどいて下さい！ おねかい！ 私を行かせてっ！ ちちのところへ！

那边请让一让！ 拜托！ 让我过去！到父王那里！

士兵：エリス様のおたのみといえど これぱかりな…… 王さまのことはアストラル様に おまかせすることにまめたはず！

虽然爱莉丝公主请求了我们，可是…… 也许交给阿斯特拉尔大人来办的话，应该能做的更好！

大臣：かつかべゕら 悪魔があらわれて 王様の中にきていった… そのとたんに 王様があばれはじめた もうわれわれ にはどうにもならん

从墙壁中跑出了恶魔，并进入了国王体内…接着，国王狂乱起来了，而我们都没有办法。

公主寝室

阿斯特拉尔：王様！ グランシール王！ お氣をたしかに！

国王！ 格兰西尔王！ 清醒一点！

王：グゥルルルルー！

（低声咆哮声）

阿斯特拉尔：ここり やいかんな！いそいで 悪魔をはらわないと 王様のお命があぶない！

这样不行了！ 不快一点把恶魔驱除，国王的生命就不保了！

…う…うん おおボウイじゃな？ 私は大丈夫じゃ… こうなったち やむをえんなあちりょうじで王様かち 悪魔をはちう から下がっておれ！

…呜…嗯 喔，是博维呀？ 我没事的…从现在开始，我要把恶魔从国王体内驱除！

お…王様… グランシール王… うねっ…こやつ！ まだ生きておったて？

噢…国王… 嗯…这小子！ 居然还活着？

王：う…うん… おお！そなたアストラル！ いったい どいうしたのだ？ なにが行ったというのだ！

（呻吟声）喔！ 这不是阿斯特拉尔吗！到底是怎么回事？ 发生了什么事吗！

阿斯特拉尔：ハア…ハア…氣づかれきしたか 王様…んを 人をあつめて下さい！ やつが つぎのひようてきにとりつく前になんとかしなければ！

（喘气声）…意识回复了！ 国王…请快点召集人马！ 那恶魔下次不知道又要附在谁身上！

王：そっ それは いったい… くわしく はなしてみるがよい！

那到底是… 请详细地说明一下！

おお！ アストラル… しっかりしろ！

喔！ 阿斯特拉尔… 振作一点！

阿斯特拉尔：かろうに倒れたアストラルはてあていかんごを うけましたがいっこらに いしきをもどしません その間に だいじんは悪魔がりのための兵隊を大ひろ間に 集ました…

阿斯特拉尔累倒了，正接受特别的照顾。 可是，到现在还没有恢复意识。在此时，大臣为了猎杀恶魔，召集了士兵，在大厅集合…

大臣：…というわけで そなたたちに集ってもらったわけなのだ

…这就是我召集你们的原因。

士兵：それではわれわれでそのイビルギズモという悪魔を見つければよるしいのですな

那么我们只要找到依比尔讥讥魔那恶魔，就可以了吧。

大臣：うむ そのとなりたんにとりつく悪魔をほってておくと つがは誰に とりつくかれからん さそく 行ってくれるか！

嗯，就是那么做！ 那恶魔若活着，下一次

不知道是谁会被附身!　快,你们快出发吧!

士兵:おやすいごようです　それではこれから　イビルギズモ倒したしゅっぽっする　それでは　出發!

这很简单,那么我们现在就出发了。出发!

大臣:それにしても　まいったなあ…たのみのアストラル殿ガ　いまだおめざめに　ならねとは…　なあ　王様もアストラル殿をしんぱいされ様子を見にいかれたまま…　お前たちもしんぱいであろぅ?

那样做也是不得已的…　阿斯特拉尔现在尚未苏醒。　喏,你看,国王也为阿斯特拉尔担心…　你们是不是也很担心呢?

莎拉:アストラル様はほんとうにだい　じょうぶのでしょうか?

阿斯特拉尔老师真的不要紧吧?

修伊:ぼくたち…しんぱいで!　命にべつじょうないのですか?

我们…担心!　老师的生命会有危险吗?

大臣:2どの戦　によって　いちじるしく　たいりょくを　しょうもうされて　氣をうしなっただけだそうだ　ふつうであれば　べっだん…がアストラル様はお年だかうな

两次战斗下来,他的体力已经明显的下降了,所以才会失去意识。我想你们不用担心,阿斯特拉尔大人只是年纪大了点罢了。

王:大臣　大臣　はおらんか!

大臣,大臣,快点过来!

大臣:これはグランシール王!　そんなに　おあわてに　なっていかがいたしました?

我在这里!　请问国王你有什么事?

王:兵士たちはもはやれいの悉またいじにしゅっぱついたしたか!

士兵们为了讨伐恶魔都出发了呀!

大臣:はい　ただいま……それがいかがいたしました?

是的,刚刚才……请问有什么事吗?

王:うむ……　これは　こまったぞ!　いまアストラルがいしきをもどしていろいろはなしをしたのだが

嗯……　这样就糟了!　刚刚阿斯特拉尔才醒了,说了许多的事……

大臣:おお?　アストラル殿のいしきがもどりましたか!　して…なにをはなされました!

喔?　阿斯特拉尔的意识恢复了!　那…他说了些什么!

王:それよ!アストラルがいうにはとうのとびらと悉魔の結界とどうもふにおちぬこと　だちけだ　これはグランス島のれきしを　ヒモとかねば　ならねだろうというけつろんにたっしたのだぞうだ

这个啊!　阿斯特拉尔认为塔的大门和恶魔的结界一定有什么关连。　而且好象和整个岛的历史,有着密不可分的关系。

大臣:なるほど……

原来如此……

王:このグランシール國の北西!　イール村のらに西にハウエルという者かいるそうな　兵士たちがいるのならそのれきしがくしゃのハウエルを　おつれしてきて　ほしかったのだ

在格兰西尔国西北方!　有一位叫霍艾尔的人住在伊尔村的西边。如果士兵们在的话,希望能把那位历史学者霍艾尔给请回来。

大臣:うらむ…　そだったのですか…とてもこまりました

嗯…　是这样子呀…　的确令人十分困扰。

王:おおおおおー!

(大声叫)

大臣:ああああー!

(惊慌的样子)

王:だいじん　そなにもピコピンとまたか?

大臣,在那里的那些人是谁?

大臣:アストラル殿のおでしたちよ　ボウイ…　とかもうしたな?　そなたらは　古えのとうで　ずいぶんとかつやくしたそうな

他们是阿斯特拉尔的弟子们。　博维…,你们已经准备好了吗?　他们在古老之塔中,帮了阿斯特拉尔不少忙。

王:そこでたのむよハウエル殿をつれてくれ

那,拜托你们了,把霍艾尔带回来。

村口

嘉嘉:おっ　きたきた!　おそかったじゃないか　こやあ　さっき城か兵士がきて教えて　くれたんだけど　お城へ行ったんだって!?　あ…チキシュウ!　そんしたなあ　そうと知つてりゃ　オレも少し　はやくきてたのにー

喔,来了来了!　你们好慢哪,太差劲了!　刚刚我问城里来的士兵,才知道你们进城了!?　啊,太可恶了!要去居然也不叫我,那我…就早一点来学校了。

ここにいればボウイに會えるだろうと　待っていたんだ　イール村へ行くんだって?　王様の使命うけてのたびなんてなんか　カッコいいよなあ…　もちろんいっしょに行くからね!

所以我想在这里等,应该能等到博维吧。　你们要去伊尔村吗?　是国王给你们的使命呀…　那么,我也要一起去!

イール村

人:ここにイール村　山にかこまれたちいさな村じゃよ

这里是伊尔村,被山包围的小村庄。

女性:私ガラムの國に　行ったことがあるわでねっ!　その時にガラム軍の隊長をしておられる　えらいお方　なのにとってもやさしいめをしているの　それいらい　私　すっかりレモン様のファンになってしまったわ…　ああレモン様!

我以前曾去过卡拉姆国!　那时我也曾见到卡拉姆的英雄雷蒙。而雷蒙大人就是卡拉姆军的队长,不但伟大,而且也很体贴别人。当我见到他时,我的心早已不由自主地被他所捕获了,啊…雷蒙大人!

えつ　ハウエルさんのいさに行くところです,て…　だったら　この人についてて行くといいわ

什么,要去霍艾尔所住的地方,　啊…那么你最好和这个人一起走。

カズン卡津:はい　なんでしょう…　なんだ　ハウエル様に會いに行かれるんですか!　私はハウエル様のところで修業をしているものです　だ、だら　ごいっしょしましょう

是,有什么事,要去见霍艾尔大人哪!我现在在霍艾尔大人那儿修业。那么,我们就一起去吧!

霍艾尔家外

卡津:ここがハウエル様のいえだよハウエル様!　グランシール國のお客様をおつれしました　ハウエル様!

这儿就是霍艾尔大人的家了。　霍艾尔大人!　有格兰西尔国来的客人。　霍艾尔大人!

卡津:あれ?　おかしいな…　なんのへんじもないぞ!

嗯?　好奇怪呀…　怎么会没有反应呢?

卡津:どにかに　行かれたのかなあ?…まあいいか…とにかく中で待ってようか?

不知道是不是出去了?　…算了…我们先到里面等吧!

卡津:な、なんだ!　お前なちは!　あっ,ハウエル…さま!

什么!　你们!　啊,霍艾尔…老师!

士兵:ちっ、もうかえってもたか!

可恶,已经回来了呀!

卡津:きさまたち……ハウエル様になにをした!

你们……到底对霍艾尔老师做了什么事!

霍艾尔:うっ,カズン……

唔,卡津……

卡津:ハ　ハウエル様!

霍、霍艾尔老师!

霍艾尔:おいでもダメじやだ。

再追也没有用了。

卡津:ハウエル様,しっかりして下さい。や,やつらはいったい……　どどうしこ　こんことを!

霍艾尔老师,请振作一点。为什么那些人会对你下这样地毒手!

霍艾尔:やつらは……ガラムの兵士じゃ、グランドシールのけんきゅうを…見せろとやってきた。しんせつに…見せてやると、いきなりうばったうえにこのどおりだ…　ゴゴゴゴ

他们是……卡拉姆的士兵啊,是来看……"大地封印"的研究的。我正非常认真地看着研究报告,但却突然被他们夺去了。于是就变成这样了。　(咳嗽声)

霍艾尔:ん……だ、誰だ…なんと…いったんじゃ。

嗯……是,是谁　…是谁在那里。

卡津:彼はグランシールのボウイ、グランドシールのとびらがあいて大變なことがおこっているとか!　ハウエル様なう、くわしくきけるとはるばるたずねてまいったそうです。

他是格兰西尔来的博伊。因为"大地封印"的大门打开了，而且好象发生了不得了的事情。所以先来探访霍艾尔老师，希望能知道详细的原因。

霍艾尔：なに！ グランドシールのとびらが！ 誰かによって 古えの封印が解かれたんじゃあ… ゲホゲホ

什么！ 格兰西尔的门！ 是谁把古老封印给解开的…（咳嗽声）

卡津：ハウエル様どうしたんです！ こうふんしてからだに……

霍艾尔老师您要做什么！ 你这样的身体……

霍艾尔：いいからカズンよ…… よくおききぃ、こ…… これは大變なことなじゃ グランス島がじごくに變わる…グランドシールは地上のふういん！ 恐ろしいものがふうじられて…。そのふういんをといた者がいる，その封印は古えのほこらにほどこされてあった、2つのジュエルにかんけいが… ゴフッゴフッ

没有关系，卡津……　你们听好，这…这个事情如果发生了，格兰斯岛就会成为地狱… 因为"大地封印"是地上的封印啊！ 封印着相当可怕的怪物……如果真的有人解开了封印，一定是在那古老的小庙中解开的。跟那两颗宝石一定有关系…（咳嗽声）

卡津：もうおやめて下さい！ でないと……お命が……

请不要再说了！您的生命……

霍艾尔：私の命は…もうダメじゃ、それよりさいごに(ゴフッゴフッ) カズンよ、ジュエルをさがすんじゃ！ 光とあくまの2つジュエルを見つけ、古えのほこらにふういん…くふ…

我的生命也快结束了，现在也到了最后了(咳嗽声) 卡津啊，快把宝石找出来！ 把光和恶魔的宝石封印在…古老的小庙中 （断气声）…

卡津：あっハウエル様、ハウエル様！ 私を…1人にしなんで、うぅ… どうして… どうして……

啊，霍艾尔老师，霍艾尔老师！ 我…不要留下我一个人哪 呜呜… 为什么… 为什么…

卡津：ハウエル様はしんてんる、私はハウエル様のいわれたとおり、古えのふういんをほどこしに行く！ そして……ハウエル様の… ボウイ！ たのみがあるんだ。 私のやろうとしていることはあんたの國にもかんけいあるだろ？ 古えのふういんをどこすのをてつだ，てもらえないか？

霍艾尔老师已经死了，我要照着老师的遗言，把古老的封印封印起来！ 而且…霍艾尔老师… 博维，拜托你了。 我所要做的事也和贵国有关吧？ 要不要我来帮忙呢？

卡津：さあ、いっこくもはやく古えのほこらに行かなければ！

那么，我们快点到古老小庙去吧！

霍艾尔家外的森林

卡津：やや！ やつらは！ お前たちはガラム兵だな！

啊！ 你们！ 你们是卡拉姆的士兵！

卡津：よくも…ハウエル様を！ なぜあんたびどいことをした！ いったいどうんな目的た！

竟敢把…霍艾尔老师给！ 为什么你们会做那么残忍的事！ 到底有什么目的！

卡津：なにもこたえない氣だな！ ボウイ！ 戦おうぜ，かづくでもガラム國の目的をきききだすんだ！

好象不想回答的样子！ 博维！ 战斗吧，把他们打得落花流水再听听看他们的目的！

レモン雷蒙：お前たち！ 彼らはまかせた！ なるべくころさぬようにな？

喂，你们！ 他们就交给你们了！ 不会被干掉吧？

雷蒙：敵ながら あっはぱなはたらき！ まことにみごとであったな！ しかしだからといってこのまま行かせはしない！

敌人做事真有效率！ 真是做得漂亮！ 可是，你们绝不能从这里通过！

雷蒙：そいつを倒しさえすばほかのやつらはていこうすまい。

只要把这家伙打倒了，其他人就不会抵抗了。

雷蒙：あんしんしろ、みねうちだ……ガラム國につれて行け……

大家安心吧…… 现在把他们带回卡拉姆国去。

牢狱

莎拉：えーっ それじやこの國が！ あんなに仲のよかったガラム國がグランシール國に進軍するの？

呃，那么这个国家！ 和我们有邦交的卡拉姆国要向格兰西尔国出兵了？

贤者：フゥム…そういうことらしいのガラム國の賢者をやっていた私はとめたばかりに ろうや行きじゃ。

嗯…好象有这样的事，所以我曾是卡拉姆国的贤者，因为反对这件事也只有下狱了。

队长：おれもガラム軍の隊長だったがグランシール國へ進軍をはんたいしてこのしまつだ。 あんたの國はわがガラム國にいったい なにをしでかしたんだ？ そうでなけりゃ、ガラム王様があれほど，仲のよかった國に進軍するわけがないじゃないか！

我也曾是卡拉姆军的队长，由于反对出兵格兰西尔国，因此而被关入狱。不知道贵国和我们卡拉姆国之间到底发生了什么事啊？ 如果没有任何不愉快的事发生，卡拉姆王应该没有什么理由出兵攻打和我国这么友好的国家才对。

卡津：それじゃ ハウエル様のことは？ あんたたちガラム國の者に命をとられたんですよ！ いったいグランドシールとどんなカンケイがあるってんだ！

那么霍艾尔老师的事又该怎么说？ 他是被你们卡拉姆国的人夺去性命的！ 这到底和"大地封印"又有什么关系啊！

贤者：なななに！ グランドシー？ きみはいきグランドシールとたしかいったな？ 知っとるのか？

什，什么！ "大地封印"？ "大地封印"是你说的吗？ 你知道这件事？

修伊：賢者様こそ 知ってるんですね！ グランドシールのふういんのこと！

难道贤者大人您也知道啊！"大地封印"的事！

贤者：グランドシールの……ふういん？ いや……私がそれをきいたのはガラム王のことばからばや…… そのグランドシールにはなにかがふういんされているのじゃったか！

"大地……封印"？ 噢……我曾经从卡拉姆王的谈话中听到…… 那个"大地封印"好象把什么东西给封印了。

修伊：あれ！ ボウイじゃないか！ やっとめをさましたのかい？ いま ちょうど グランドシールのはなしをしていたところさ！ あ前もはなしにくわわれよ！

啊！ 是博维！ 你总算醒过来了，我们正在讨论"大地封印"的事！ 你也一起来讨论吧！

贤者：で… そのグランドシールのふういんとやちがいったいどうなっとるというんじゃな！

那么… 那个"大地封印"到底是怎么了！

修伊：どうもこうもないよ！ 誰かがそのふういんをやぶったらしいんです。

说起来也真是可恶！ 那封印不知道是被谁打开了。

莎拉：よくはわからないんだけど、誰かが古えのほこらにある2つのジュエルをぬすんだのよ。

虽然我们不是知道很多，但是一定是有人把古老小庙中的两颗宝石给偷走了。

杰波：!! ……古えのほこら ……2つ……ジュエル……

!! 古老的小庙 ……两颗 ……宝石……

队长：おお！こっちのネズミくんもいきをふきかえしたみたいた…！

噢！这位老鼠先生好象意识回复了！

杰波：こ、ここはどこだ？ お、おれはいったい……

这，这是哪儿啊？ 我，我怎么会……

队长：ここはガラム城のろうやでな。あんたはひどくやられた様子でここほおりこまれてきたんじゃ。いっとくがまだおちゃしてはいかんぞ！

这里是卡拉姆城的大牢。 你好象受了重伤，所以才把你送到这里。 你现在最好躺着不动，对你才有好处。

杰波：思いだしだぞ！ おれは……ガラムのやつらにつかまってほうせきをとられたんだった。

我想起来了！ 我是…… 被卡拉姆的士兵捉进来，并且把我的宝石抢走了。

队长：そして仲間はほうむられて，あんたはろうや行きってわけだ。

因此你是被你的同伴出卖了，才会落入狱中。

杰波：ちっちくしょー！ 仲間のあだをうってやる！

可恶——！ 被同伴出卖的仇我一定要报！

杰波：……ダメだ ……體がいたく

て思うようにうごけない。

……不行 ……身体还是无法动。

队长：いわんこっちゃない！ しばらくはがまんをしてここにいるこったな。 で…… どこまではなしたかの！ そうそうそのグランドシール，ガラム王がきょうみを持つのはいったいなざなんしゃろうか？

不要太勉强！ 你暂时在那里休息一下好了。 那么 ……我们刚刚说到哪儿了！啊！啊！ 那个"大地封印"，卡拉姆王好象对它特别有兴趣，不知道有什么秘密。

莎拉：やっぱりグランドシールがひらかれていこととなかかんけいがあろのかしら！

果然大地封印和打开的门之间有某种特殊的关系！

卡津：ふういんに使われていたという，ほうせきがもくてきでうがね？

要使用封印，一定要有宝石吗？

嘉嘉：くそっ！ それもこれも古えのほこらのふういんを誰かがといちまったからだ！

可恶啊！ 到底是谁把古老小庙的封印给解开的！

队长：あんた…… どうした？ ひょっとしていまのはなしになにか心あたりがあるなか？……

你…… 怎么了？ 刚刚那些话，对你有什么影响吗？

卡津：しかじこうしてはいられない！このろうやをぬけだしてガラム國がせめてくることをグランシールに知うせなくちゃ！

现在说这些也没有用了！ 如果不能逃出这大牢，那么格兰西尔国也就不知道卡拉姆国要出兵了。

莎拉：そんなこと…… わかってるわよ！ でものこのがんじょうなとびらをどうやってあればいいの？ ああ こうしている間にもガラム軍がグランシール國にせめこん でしまうかも知れない！

这事…… 我早就知道了！ 可是这么坚固的牢门要怎么打开呀！ 哎，说不定现在卡拉姆军早已出发攻打格兰西尔国了呢！

杰波：おれがとびらをあけてやるぜ！

让我把牢门打开吧！

队长：おお！ 氣づかなかったが，とうぞくのおまえさんならたしかにとびらをあけられる。

哦！ 你气色好象恢复了不少嘛，以盗贼身份的你，这门应该很容易打开的。

杰波：へへ！ あたぼうよ！ この大とうぞくジッポ様なら，こんなとびらはチョチョイさ！

嘿嘿！ 不错！ 在大盗贼杰波大人面前，这门简直是小意思。

杰波：さあいれでいいぜ！ はやくガラム軍のことを國に知らせにかえるがいいぜ！

这样就可以了！ 快点把卡拉姆军的事，回去告诉你们国家吧！

修伊：見知らぬ，ぼくたちにしんせつにしてくれてありがとうございます さあ，ボウイ！ グランシールに かえろう！

虽然不曾见过面，但是对我们那么友善，真是十分地感激。 那么，博维！ 我们快回格兰西尔吧！

莎拉：どうして？ 見ず知らずの私たちにそんなにしんせつにしてくれるの？

为什么？ 你会对从来未曾见过、听过的我们那么亲切、友善？

杰波：えっ？あの…… その，ええそ…… ううん……

呃？那个…… 这个，呃…… 嗯……

莎拉：もしかして古えのほこらをあらしたとうぞくってあなたじゃないのかしう！

说不定你就是偷走古老小庙中宝石的小偷喔！

莎拉：やっぱり！ とんでもないことをしてくれたもんね！

果然！ 就是你！ 我就觉得奇怪！喂，你好了吧，尽做些乱七八糟的事！

莎拉：あなたが古えのほこらからほうせきをぬすんだせいで大變なことが行ってるのよ！ ジッポという大どろぼうはせいぎの味方だそうだわね、でもそのぎぞくさんがしでかしたことによって、グランス島は大變なのよ！ こんどのことは古えのほこらからすべてがはじまってるんだたら！それをわすれないでちょうだい！

你把宝石从古老小庙中偷走之后，已经发生了大事了！ 杰波大盗贼应该是正义的伙伴，可是却因为做了这样的事，使格兰斯岛发生巨变！ 这都是从古老小庙发生的！ 请你不要忘记了！

杰波：おれは……おれ……

我……我……

莎拉：あーっ，すっきりした！ボウイ！行きましょ！

哈，心情舒畅不少！ 博维！ 我们走吧！

杰波：ちょうと 待ってしれ！

喂，等一下！

杰波：そんなとこから でてったら，ガラム兵につかまっちまうよ！ おれはこの城の中にくわしいんだ，あんたらのにげ道をつくるからそこかにけたらいいぜ！

你们从那出去的话，一定会被卡拉姆的士兵捉起来！ 我对这城内部非常熟悉，我来为你们挖一条秘道，再从秘道逃脱！

杰波：さあ，ぬけあながてきたから、サッサとにげんだな！ あそこをあらしたのはたしかにこのおれだよ！ しかし，それがげんいとなって大變ことがおいるんだったら，ほっとくわけにはいかないぜ！ たのむ！ このおれをいっしょにつれていってくれ！

走吧，逃走的秘道已经挖好了，我们快点逃吧！ 关于偷盗宝石的事，的确是我做的！ 可是，真的有大事发生的话，我也脱不了关系！ 拜托！ 让我和你们一起走吧！

杰波：ありがとう！ おんにきるぜ！このあなは地下のどうくつから城のだいどころてつらじてるからあんぜんに表にでられるはずだぜ。

谢谢！ 我们走吧！ 这个洞是和城中的厨房相连，如果到了那儿，应该可以安全地逃出去了。

大厅上方

卡拉姆王：みなの者！ きくがよい！これよりわがガラム軍はグランシール國に進軍する！

大家！ 听好！ 从现在开始，我们要向格兰西尔国展开攻击了！

杰波：しまった！ 間にあわなかったか！

糟了！ 来不及了！

卡拉姆王：みなの者はもう知っていようがグランシールよりかえった使者がよのもくぜんで變死したのだ。 これはまちがいいなく、悪魔のてをかりたグランシール國のわがガラム國へのさくりゃくである。よってわガラム國はこのしんりゃくこういへの、ほうふくを行うものである！

大家知道吗，我们派往格兰西尔的使者突然遭到横死。 而且他们还向恶魔借了魔力，要向卡拉姆国侵略。 所以我们卡拉姆国要进行报复！

雷蒙：し、しずまれ！ しずまれ！みんな私のいうことをきいてくれ！ 私もみんなと同じように，グランシール國へのえんせいはなっとくできないでいるのだ！ しかし、主人のガラム王様にはガラム王様なりのついて行く！ みんな國王をしんじてくれないか？ それでもいろんのあるはいるか！ ……いないようだな！

安静！ 安静！ 大家听我说！ 我和大家都一样，对要往格兰西尔国远征都不甚赞同！但是，我的主人卡拉姆国王虽身为国王，但他也要出阵！ 难道大家不相信国王吗？ 那么有没有人提出异议！ ……好象没有！

卡拉姆王：レモンよ、よくやったな、ほめてとらすぞ！

雷蒙啊，你做得真好，我要给你嘉奖！

雷蒙：……ガラム王様 ……私はしんじておりますぞ ……めをさまされることを……

……卡拉姆国王 ……我相信你……是你让我清醒……

卡拉姆王：さあ，しゅっぱつだ！ もんをあけよ！ つりばしをおろせ！

那么，出发！ 把门打开！ 吊桥放下！

卡拉姆王：レモンよ！ 私をしんじることにきめたからにはそのあかしを見せてくれるのだるうな？

雷蒙啊！ 从你决定相信我时，是不是想要那个徽章啊？

雷蒙：私に？ これいじょう…… なにをおのぞみになるのです！

我？ 我来都没想要奢望些什么！

卡拉姆王：お前は兵士にとってのえいゆうだ！ グランシール進軍するにあたって、せんじんを きってもらおうか？

你是士兵话题中的英雄！ 让你当进格兰西尔国军队的前锋可以吗？

卡拉姆王：さあ，いっしょにまいろうぞ！

那么，一起走吧！

卡拉姆王：王めざすはグランシールだ！ ぞんぶんにはたらくがよい。

国王所欲格兰西尔，大家要尽全力去取得。

（未完待续）

责编/PINSER

明尼苏达胖子

台球传奇

通宵达旦
半年心血

本文的作者是一位五十多岁的电气工程师，也是电玩爱好者。本文所披露的台球打法，正如左侧那八字短语所形容的，是作者引以为自豪的。我们也以能有这样的同好而感到自豪，同时也希望能有更多的中年人喜爱电玩。

MD　厂商 DATA EAST　类型 SPG　容量 8M



64 种设计精巧的花式设局打法完全披露！

《明尼苏达胖子——台球传奇》的攻略曾在《电子游戏软件》96 年第 3 期向上刊登，但其中对游戏中花式表演模式（TRICK GAME）的介绍不详细，也有错误。在花式表演中不止 16 局，而是 64 局。只要打完 16 局，就可以打以后的局了。

花式表演要求一杆将台面向上所有的球击入洞中，这需要很高的技巧。向下面将 64 局打正确打法公布，首先作一个整体说明：点——击球点，移动方法为按住 B 键后用方向键调整；线——主球行走路线，用方向键直接调整，快速按方向键一次调整 1°，共 360°；如没有标明力度，则为用全力。

第一场 TRICK GAME

1、点不动，线向左拉直。
2、点不动，线向上移 1 次。
3、点向上移 6 次，线向左拉直。
4、点不动，线向下移 2 次。
5、点不动，线向上移 1 次。
6、点不动，线向下移 3 次。
7、点向左移 3 次，线向右拉直。
8、点不动，线向上移 6 次。
9、点不动，线向下拉直再向左移 30 次。（正好线头指向向上中袋中心）
10、点不动，线向上移 1 次。
11、点不动，线向左移 4 次。
12、点向下移 3 次，线不动。
13、点不动，线向右移 10 次。
14、点不动，线向右拉直再向上移 38 次。
15、点向上移 3 次，线向下移 4 次。
16、点向左移 1 次再向下移 1 次，线向上移 4 次，用 4/5 弱的力度。

第二场 TRICK PART 2

1、点不动，线向上移 3 次。
2、点不动，线向上移 3 次。
3、点和线均不动。
4、点不动，线向左移 5 次。
5、点不动，线向下移 2 次。
6、点不动，线向下移 1 次。
7、点不动，线向下移 11 次。
8、点向上移 6 次，线向上移 1 次。
9、点不动，线向上移 11 次。
10、点向下移 3 次，线向下移 3 次。
11、点不动，线向左拉直再向下移 1 次。
12、点向上移 4 次再向左移 1 次，线向左移 2 次。
13、点不动，线向左拉直再向上移 34 次。
14、点向右移 3 次再向下移 1 次，线不动。
15、点不动，线向下拉直再向左移 15 次。
16、点向上移 4 次再向右移 1 次，线向右移 9 次。

第三场 TRICK SPECIAL

1、点不动，线向下移 8 次。
2、点向左移 3 次，线向下移 3 次。
3、点向上移 3 次，线向右移 4 次。
4、点向下移 3 次，线向右移 10 次。
5、点向上移 3 次，线向左移 3 次。
6、点向上移 4 次再向左移 1 次，线向右移 6 次。
7、点向上移 5 次再向右移 1 次，线向向下移 6 次。
8、点向上移 4 次，线向上拉直。
9、点向上移 5 次，线向左移 5 次。
10、点向上移 4 次，线向上移 2 次。
11、点向上移 5 次再向右移 1 次，线向向上移 4 次。
12、点向上移 5 次再向右移 1 次，线向向上移 15 次。
13、点向上移 5 次，线向右移 7 次。
14、点向上移 4 次再向左移 1 次，线向右拉直。
15、点向上移 5 次，线向上移 9 次。
16、点向左移 2 次再向下移 2 次，线向上移 9 次。

第四场 TRICK FINAL

1、点不动，线向右拉直再向下移 14 次。
2、点向上移 5 次再向左移 1 次，线向左拉直。
3、点向左移 2 次再向下移 2 次，线向向下移 7 次。
4、点向右移 3 次，线向上移 4 次。
5、点向上移 3 次，线向上移 8 次。
6、点向下移 3 次，线向左移 3 次。
7、点向上移 2 次，线向上移 4 次。
8、点向下移 3 次，线向上移 9 次。
9、点向上移 5 次再向左移 1 次，线向左移 6 次。
10、点向上移 5 次，线向右移 2 次。
11、点向上移 4 次再向左移 1 次，线向左移 14 次。
12、点向左移 1 次，线向左拉直再向下移 15 次。
13、点向上移 5 次再向左移 1 次，线向右拉直再向下移 4 次。
14、点向上移 5 次再向左移 1 次，线向向上移 23 次。
15、点上移 2 次再向左移 1 次，线右拉直再下移 1 次。
16、点上移 5 次再左移 1 次，线下拉直再右移 35 次（或原线左移 33 次）。

文/郭清迈　责编/PINSER

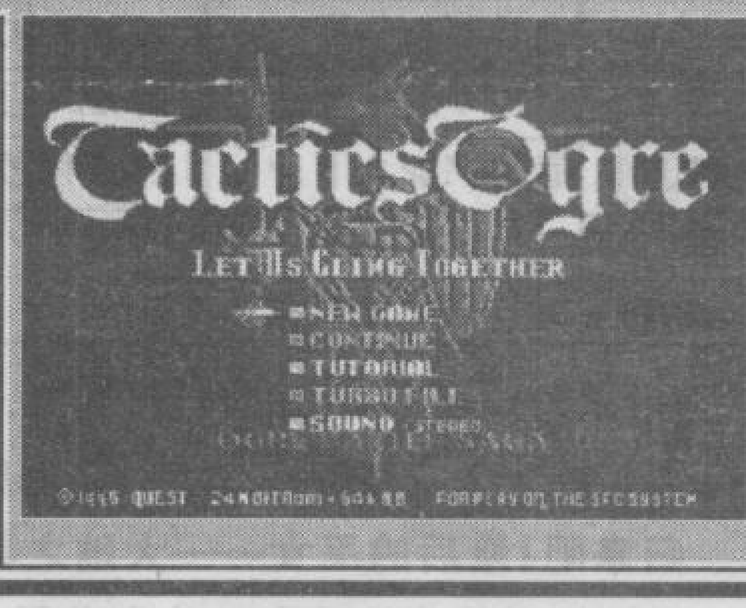
本刊各游戏栏目欢迎关于某游戏研究的文章

最强最后
攻略补遗

皇家骑士团Ⅱ
——荣光的颂歌

自从本刊 97 第 1 期登出这款游戏的攻略和征解后，陆续收到许多玩友的来信，而属这篇文章最最最……(不说也知道了吧!——好象所打的字更多)。而确实这种实用性极强的研究性文章对玩友最有帮助，希望大家多投这样的稿件。再次感谢众位投稿者。另，秘技天地中也登出一些小技巧，请及时收看!

SFC	
厂商 QUEST	类型 S・RPG
容量 24M	编号 SF24082



迄今为止,《皇家骑士团Ⅱ》在超任上推出已有一年多了。这部史诗般宏大的作品以其感人至深的情节,极其优秀的美工和配乐,将游戏的艺术性与娱乐性和谐地表现出来。而游戏中隐藏着的众多秘密，更是其独特的魅力所在。诚如《软件》97 年 1 期文中所表述的,如果不去探求,实在难以发现这个 QUEST 用了三年时间制作的游戏精华及设计者的独具匠心。值此次世代两大主机推出移植作品之际,那么就以圣弥赛亚的名义,让为了祖国、正义和朋友们而战的你,随同笔者去探寻有最后的秘密。

魔兽换宝物之谜

如果将 L—SIZE 的角色在特定城镇的商店卖掉，则商店会卖给你一些特殊的宝物，对此 97 年 1 期文中虽有介绍,但不完全,下表即是所有的交换方法。而且,其中的“ドラゴンステーキ”、“タコヤキ”、“合成ハンバーク”、“ヤキトリ”这些健康(?)食品,食用后可分别提高角色的 STR、MEN、INT 和 VIT10 点。如此便可创造强力的队伍。另外,其中的“スパークガード”可使角色在熔岩中移动，“ウイングリング”装备后即可飞行。

道具名	取得条件
ドラゴンステーキ	在王都ハイム卖龙系角色
タコヤキ	在王都ハイム卖オクトパス
合成ハンバーグ	在王都ハイム卖コカトリス
ヤキトリ	在王都ハイム卖グリフォン
转移石	在王都ハイム卖ゴーレム
オベロンの泪	在グリムスビー町卖オクトパス
龙の巢	在グリムスビー町卖サンダードラゴン
スパークガード	在グリムスビー町卖レッドドラゴン
ウインヴリング	在アルモリカ城卖コカトリス
地龙の战斧	在ウエアラム町卖アースドラゴン
黑龙の大剑	在ブリガンテス城卖ティアマット
火龙の剑	在コリタニ城卖レッドドラゴン
黑龙の杖	在バーニシア城卖ブラックドラゴン
青龙の爪	在フィダック城卖ブルードラゴン
ドラゴンヘルム	在港町アシュトン卖バハムート
ドラゴンアーマー	在クリザロー町卖バハムート
ドラゴンシールド	在アルモリカ城卖バハムート

实际上,只有 LV20 或更高的 L—SIZE 出售,才会换得宝物出售（个别例外)，因此培养还不如在战场上说得省事。故给出每章中魔兽们的出现地点,供大家参考。

第二章	アースドラゴン	ボルドュー湖畔
	ゴーレム	ゴルボルザ平原
	グリフォン	ソード湿原,ゴルボルザ平原
	オクトパス	ソード湿原,ボルドュー湖畔
第三章	サンダードラゴン	タインマウスの丘
	アースドラゴン	ウエオブリ山、タインマウスの丘
	レッドドラゴン	ウエオブリ山
	ブルードラゴン	バハンナ高原、ボルドュー湖畔
	ホワイトドラゴン	バハンナ高原
	ブラックドラゴン	ウエオブリ山、ボルドュー湖畔
	コカトリス	ウエオブリ山
	オクトパス	ボルドュー湖畔
	グリフォン	ウエオブリ山、ボルドュー湖畔
第四章	サンダードラゴン	スウォンジーの森
	アースドラゴン	ゴルボルサ平原
	レッドドラゴン	ウエオブリ山
	ブルードラゴン	バハンナ高原、ボルドュー湖畔
	ホワイトドラゴン	バハンナ高原
	ブラックドラゴン	ソード湿原、マドュラ冰原、ボルダー沙漠、ボルドュー湖畔
	ティアマット	ヨルオムザ溪谷、マドュラ冰原
	ゴーレム	スウォンジーの森
	コカトリス	ヨルオムザ溪谷、ウエオブリ山、ランベスの丘、ニムラハバの森
	オクトパス	ソード湿原、ボルドュー湖畔
	グリフォン	タインマウスの丘、バハンナ高原、ボルダー沙漠、ヘドン山

此外,圣龙(バハムート)可由 L 型的龙系角色在 LV26(或更高)转成。

最后的同伴:神秘的魔女丹妮芙(デネブ)

曾在《皇家骑士团Ⅰ》中登场的美艳的魔女丹妮芙,这一次客串登场,而且更在出售难得的物品。她的出现也是有规律的。(见下页表)

想要丹妮芙加入队伍吗?可没有那么简单。由于她是为了筹集资金进行魔法研究而开商店的，因此必须在她的店中购买总价值超过 1,000,000 GOTH 的商品,她才会恳请加入。丹妮芙的职业为“うぃっち”(＝ウィッチ?),能使用除神圣及龙言语系外的所有魔法。另外,若将在“死者之宫殿”中得到的财

日期	出现地点	日期	出现地点
1、2	港町ゴリアテ	15、16	古都ライム
3、4	アルモリカ城	17、18	フィダック城
5、6	クリザロー町	19、20	ウエアラム町
7、8	バルマムッサ町	21、22	王都ハイム
9、10	港町アシュトン	23、24	グリムスビー町
11、12	コリタニ城	25	バーニシア城
13、14	ブリガンテス城	——	——

宝“ガラスのカボチャ”出售给丹妮芙,则可以在她的店中招到特殊角色“パンプキンヘッド”(即南瓜魔人)。

归来吧!最后的巫女——大地之希瑞(シエリー)

要想得到希瑞的垂青，首先必须有一颗为正义而战的勇敢的心。当然要按照正义之道来到第四章,同时使风之西丝蒂娜,水之奥莉芙,炎之赛莉亚加入队伍。在バンハムーバ神殿中与希瑞之战中,以上三人必须出场,在战斗中使希瑞的体力减至 1/10 以下,这样希瑞便会使用转移石离开。可别以为她就此离别众人,先将游戏继续下去。待救出了卡秋娅公主后,到ブリガンテス城去与大神官莫尔巴对话(注意选择项);然后千万别忙去神殿,先到死者之宫殿去一趟,最后去バルマムッサ町，就会发现孤单飘零的希瑞。这样……至此四巫女全成为同伴，而且希瑞加入时除装备有大地之法衣外,还拥有传说中的空间(テレポート)魔法,此魔法能使人瞬间转移至战场的任意一处,很有价值。

“进入此门者,要放弃一切希望”:死者之宫殿(一)

本来想接着谈禁咒的,但由于其与死者之宫殿有关,还是先来洞悉一下死者之宫殿。可以说许多隐藏的秘密都与死者之宫殿有关,第一次从死者之宫殿出来时,在“その他”中选择“死者の宮殿の谜”可看到“B3有封印着的门扉”的信息。因此,再次进发时在B3走到左上角右5下2的位置,便可开启通往地下的门。至此,游戏最神秘的冒险就在眼前了:在100层的宫殿中隐藏着大约60件非比寻常的宝物,16件特殊魔法及10项必杀技,等等。当然还有最后的秘宝……

最强的魔法:禁咒与失落的龙言语魔法

全部的禁咒本应有5个，但由于神圣系的“スターティアラ”亦可杀伤敌全员,故可归为“准禁咒”之类。全部禁咒的取得地点见下表,当然要有四位巫女在队中。

禁咒名	属性	取得地点
エアリアルクライ	风	ダムサ砦
スーパーノヴァ	炎	ボード砦
アイスレクイエム	水	グルド砦
アースクエイク	大地	ゲッコー砦
デッドスクリーム	黑暗	死者之宫殿 B50
スターティアラ	神圣	死者之宫殿 B25

虽然禁咒很强,但大都针对敌我全员,故最强的魔法,还应是久已失传的龙言语魔法。在死者之宫殿中共可得到8种龙言语魔法(见右上表)。它们各具有神奇的效果,但仅有公主卡秋娅和魔导士(ウォーロック)才能装备(スナップドラゴン除外)。

“スナップドラゴン”任何会魔法的同伴(不包括主角们)均可装备和使用,可令施法者的灵魂化为武器,但同时

名称	耗MP	功用
アニヒレーション	80	火炎之雨,攻击敌全员
テンペスト	80	魔法之雨,攻击敌全员
ホワイトシュート	80	使空气中的水结冰,攻击敌全员
メテオストライク	80	流星,攻击敌全员
ドミニオン	70	一定时间内使时间静止
マーティライズ	70	牺牲自己使同伴复活
リーンカーネイト	70	使骷髅人或幽灵转生为 LV1 的普通战士
スナップドラゴン	0	令施法人变为武器,消耗品

使“战死者”人数+1。武器的强度由施法者各项能力值而定,其 STR 和 INT 增加值为施法者的 1/2,AGI、VIT、MEM、DEX 增加值为施法者的 1/ 5, LUK 增加值为施法者的 1/10。武器的重量及属性见下表:

“スナップドラゴン”可以获得数个,但它长眠在死者之宫殿的B75以下,而且去一次最多得到两个,因此要想多得几个就必须多辛苦各位了。另外“リーンカーネイト”也是最奇妙的魔法之一，但它只对己方人物有作用。也许聪明的你会想到……还是留到最后再讲罢。

施法者职业	剑重	剑属性
ヴァルキアー	9	与施法者属性同
ドラゴンテイマー	9	
ヤイレーン	11	
ウィッチ	10	
クレリック	9	
プリースト	12	
エクンシスト	10	
ウイザード	10	
ドラグーン	9	
ニンジャ	7	
ソードマスター	9	
ウォーロック	11	
リッチ	9	
エンジェルナイト	9	神圣
ゴースト	9	暗黑

死者之宫殿(二)

奇妙的必杀技

也许你会注意到，每人的状态表中魔法·特技一栏有四个空位，但实际上最多只能有三项魔法及特技。那么，这剩下的空位是为何而留呢?走到死者之宫殿的B5以下,在非5的倍数的楼层中，会随机遇到前统一战争中战败的ロデリック王的幽灵。他为了帮助与バクラム人作战的你,会教给你十项武器必杀技(见下表),但每位同位只能修习一种,因此选择让谁修习,还得仔细掂量(这就使状态表更为充实了)。

武器必杀技名	需装备	特点及效果
风烈天破斩	斧、爪、枪、锤	使敌人100%后退
龙牙烈风剑	剑系	发挥武器的最大潜力
双魔邪王剑	剑系	攻击力=自己所受损 HP 值
霸王狱炎波	斧、爪、枪、锤	变精神力为火焰的必杀技
月花地灵斩	斧、爪、枪、锤	使敌人100%石化
怒号魔破拳	无	攻击力=STR值
天圣雷妙波	斧、爪、枪、锤	变精神力为雷的必杀技
波动次元斩	斧、爪、枪、锤	将敌人的生命送往异次元
神鸣明王剑	剑系	攻击力=DEX值
鬼哭血散斩	斧、爪、枪、锤	攻击力=最大HP,同时使自己HP减少98%

死者之宫殿(三):宝物之谜、LUK100之道

在死者之宫殿中得到的众多宝物中，有一些四个一组,具有奇特的功能如:

谜之四武具:即ヌメヌメする兜、にぎりがくさい剑、汗くさい甲胄、むずがゆい小手。以上四武具,若装备其中之一,在升级时 LUK 会加 1,若全装备后则每升一级 LUK+4!因此,如果你的队员 Level 在 37 或以下,便可轻易实现"LUK=100"而无须反复 SAVE 与 LOAD 了。

传说四武具:即オウガヘルム、オウガブレード、オウガシールド、オウガアーマー。它们均是以 Ogre(即オウガ)开头的,而 Ogre 正是传说中恶魔的代名词。如果将它们给一人装备,你会惊奇地发现直接攻击力和投射攻击力变成了 999,但魔法攻击力,物理防御力会降低,魔防更会剧降。

暗黑四魔道器:即ダグザハンマー、スカルマスク、死神の甲胄、死灵の指轮。同样地,给一人装备后会令物理防御和魔法防御力变为 999,但直接攻击力和魔法攻击力会降低。

四风神器:这是宿有四风神之力的四种武器,即东风神之锤"エウロス",南风神之大剑"ノトス",西风神之枪"ゼピェロス"和北风神之斧"ボレアス"。

可能你会发现,为什么都是"四"呢?事实上,死者之宫殿可分为四部分,即每 25 层会出现不同的敌人和宝物,如最强的弓"クレシェンテ"就只会出现在第 50—74 层。因此,老在上层转悠是不行的。另外,由于宝物是随机出现的,若想取得全部隐藏的宝物,至少得通过三遍以上才行(3×100=300 层,天!)。前文所述的必杀技和隐藏的魔法亦是如此。

由于死者之宫殿中的宝物太多,笔者就不一一罗列了。但欲成为真的勇者的你,或许不仅仅满足于此……

游戏中最后的秘宝:FIRECREST(ファイアクレスト)

秘宝ファイアクレスト,是长眠在死者之宫殿中究极的财宝,封印了传说之龙・ディバインドラゴン的灵魂的红宝石,将它取得的人才是真正的勇者……

要取得勇者的证明,首先要去死者之宫殿 B25,会从白魔导士布帕尔口中了解到关于秘宝的信息,然后一直到 B100,出来后选择"その他"中的"秘宝・ファイアクレスト"一项。再向死者之宫殿进发,这次即可在 B100 得到游戏中最后的秘宝 FIRECREST,装备一下试试,会有意想不到的惊喜。

最强最后的特技:隐藏在宝物中

死者之宫殿的秘密已全部明了了。然而,在所得到的宝物中,有一些是隐藏着奇异的效果的如若将某些宝物在战斗中当道具使用,便会使出隐藏的特技(见右上表)

其中威力最大的当推"天罚"(ジハド),而最奇异(应该说是恐怖)的特技,则要算传说之剑(オウガブレード)上隐藏的特技 Body-Snatch(ボディスナッチ)了。这项特技能在战斗中使施法者与敌人(随机而定)互换身体(对!和基纽队长一模一样),但对方不能是首领或魔兽,而且互换身体的同时装备也丢了(当然),因此这项特技的实用性还要打一个问号。

另外,95 典藏本中的后六项特技,是仅由职业为"ダークエレメント"的最终首脑ドルガルア王所拥有的,因他能在战斗中变换属性,故同时也变换特技(六项特技分别对应风、炎、大地、水、神圣和暗黑)。己方是无法拥有这些特技的,即 97 年 1 期文中的说法有误,希望大家注意(南瓜魔人拥有的是三项特技)。另 95 典藏本上的特持表不够完善,游戏中的特技比其要多得多,但笔者也不一一介绍了,相信大家会全部熟悉的。

宝物名	隐藏的特技
オラシオン	ジハド
サタンブローバー	ライフフォース
ダグザハンマー	ブレーンストーム
オウガブレイト	ボディスナッチ
アースワンド	エイクオブソーン
ウインドワンド	ウインドショット
リプルズスタッフ	スジックミサイル
オーペンダント	ブレイグルーサ
フーペソダント	ブレイゾショネル
ヴァンペンダント	ブレイハーネラ
ソルペンダント	ブレイバーサ
死灵の指轮	アビス
黑龙の杖	アビス

宝物的特殊用途

宝物多了,自然要"物尽其用",因此笔者就将装备后有特殊效果的宝物及有特殊回复作用的宝物列一表(下表),也兼答 97 年 1 期中的疑问。

此外,许多武器攻击时也是追加效果的,如石化、催眠等,但这一点还请大家自己去发现,笔者不再赘述。

宝物名	特殊效果
言灵の石	使装备者周围 3 格内的**ゴーレム**战斗力提高,与职业**ウォーロック**效果同
火食い鸟の羽	使装备者周围 3 格内的魔兽战斗力提高,与职业**ビーストテイマー**效果同
龙玉石	使装备者周围 3 格内的龙战斗力提高,与职业**ドラゴンテイマー**效果同
放魔の首饰り	使装备者周围 3 格内的敌人战斗力下降,与职业**テラーナイト**效果同
蛮族の角笛	可用来呼风
サンゴの竖琴	可用来镇风
净化の杖	状态异常回复
回复の杖	回复 HP50
マリーツアの杖	回复 MP25
天使の铠	战斗中每回合回复 HP

最后的隐藏职业

除リッチ外,天使骑士(エンジェルナイト)也是可以培养的。只要令 LV30 左右的 L 型女性角色在战场上 HP 减为 0(即战死),她便会转生为天使骑士。但以上两种角色也是可在特定处说得的。游戏中能说得的所有特殊角色如表。

种族名	说得处
エンジェルナイト	王都**ハイム**之第三战
リッチ	死者之宫殿
ゴーゴン	死者之宫殿
ゴブリン	死者之宫殿
ヒドラ	死者之宫殿,空中庭园
サイクロプス	死者之宫殿,空中庭园等

其中,ゴーゴン的特技"邪眼"可使前方敌全员一定概率石化,是很有价值的角色。另培养リッチ所需的"死者之指轮"是可以取得许多个的。当你第三次打到死者之宫殿 B100 时,便可得到一枚"死者之指轮",此后每次打到 B100 都可得到 1 枚(真难!)。除此以外,在ニムラハバの森与我执之冈普(ガンプ)一战中,若不打败他的魔兽,冈普的 HP 在 1/10 以下便会加入,他的职业为"ビーストマスター",同时还带来了两只グリフォン和最强的铳"アッサルト"。

真·禁咒:最强的剑与战士

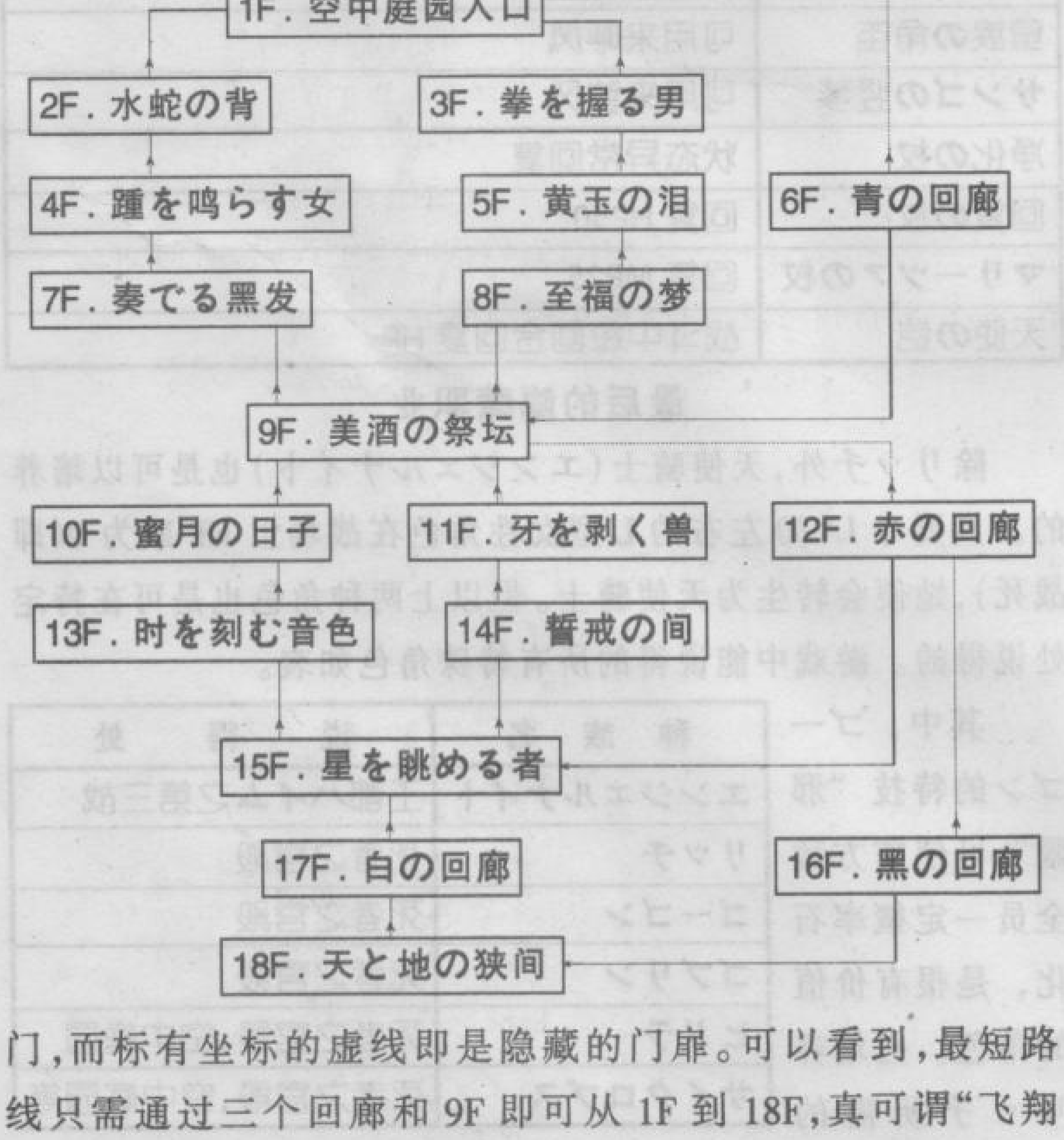
如果你是完美主义者，就一定可以得到最强的战士。还记得龙言语魔法“リーンカーネイト”吗?如果用它使LV50的不死系同伴转生，则又可以从LV1的战士开始培养;至LV50时,使其在战斗中阵亡,立即用魔法“ネクロマンシー”召回其灵魂;如此往复,同时加上谜之四武具,便可创造出各项能力值为999，WT=1，LUK=100的最强战士。由于转生时人物性格不定(L.N.C),故大家可随心所欲地培养出各种职业的最强战士。

同样地,让最强的战士用“スナップドラゴン”魔法化为剑,便可得到STR+500,INI+500,MEN、VIT、DEX、AGI各加200,LUK+10的最强之剑,另由于剑的名字与施法者相同,故大家大可给最强的剑取个好名字(比如叫“干将”、“莫邪”什么的)。

乘上隼之翼飞升:空中庭园的秘密

在死者之宫殿里呆得久了,早晚会得抑郁症的。还是让我们来到富有诗意的空中庭园，感受一下明媚的阳光吧。在这个游戏的最终战场上隐藏着最后的秘密。

或许细心的你会发现，虽然有几条路线穿越空中庭园,但似乎6F,12F和16F这三层是进不去的,而且无论走哪一条路线,都有10层之长。那么,有没有更短的路线呢?答案是肯定的。事实上,在这里也是有隐藏的门扉的。如当你走到1F的坐标(1,19)(即左上角右1下19,下同)时,便可“飞翔”到隐藏的6F去,具体路线如下。其中实线是正



门,而标有坐标的虚线即是隐藏的门扉。可以看到,最短路线只需通过三个回廊和9F即可从1F到18F,真可谓“飞翔之道”了。此外,很多层都有隐藏的门(见表),大家可在美丽的空中庭园中尽情游玩(?)。

楼层	坐标	通往
4F	(10,8)	8F
6F	(15,3)	7F
13F	(2,4)	16F
16F	(28,4)	17F

最后的小秘密

说到地面下埋藏的宝物,95典藏本中有详尽(?)的介绍。除此之外,在通往死者之宫殿的三个战场、死者之宫殿的B1至B5及此后5的倍数的楼层、和空中庭园的地面上也有埋藏的宝物的。而且这些地方取得“祝福的圣石”和“圣福的圣石”的机会很高,让LUK100的同伴去拾吧。当然,若有草覆盖得烧掉草才行。至于具体地点嘛,请大家自己找找看,笔者就不详述了。

最后，相信很多人都知道在开始游戏的“名前人力”(输入姓名）画面中输入“MUSIC”，便可进入音乐欣赏MODE,事实上，随着游戏的进行和爆机，可选听的音乐也会增加(就象“机械人大图鉴”)。选乐曲时按选择键则可看到作曲者的创作感受。

传说的终结

至此，游戏中所有的谜底业已公开，而《皇家骑士团Ⅱ》的全部攻略,也可以画上一个完美的句号了。你是感到惊喜还是遗憾呢?但你肯定会打开你的超任或是次世代，去重塑你英雄的骑士团的。就如但丁在《神曲》中所言:你们呀!坐着一条小划子,跟着我一路唱着前进的歌,现在请回到你熟悉的岸上去罢!

远古的往昔
在遥远时空的彼岸
闪耀着剑与魔法的光芒
骑士们以不屈的精神
呼唤着光辉、烧尽了恶魔
曾经失去的希望
又再度回到了世上
时世运转
无数的昼夜飞逝
一切已成为传说……

文/雨隼　责编/PINSER

特别声明:

“智乐王国”因故邮购业务停办。但有些消费者因地址或姓名不详无法邮寄或邮寄后被退回。请未收到货物的消费者在4月20日前与我们联系并立即将汇款单原始凭证复印件、身份证复印件,所购物品名称、数量、汇款余额、准确详细地址、收货人电话(有联系电话者尽量注明)。

寄至北京东四邮局630信箱
邮编:100010 联系电话:(010)01391019857
寻呼:010-64269988 呼 80180(汉显)

我们将尽力给大家一个满意的服务,对给消费者带来的不便和困扰,我们致以深切的歉意。

女神转生外传Ⅱ

魔兽合体 女神转生

一直以来,《女神转生》系列游戏一直以其诡异的风格和独特的魔兽合体系统在 RPG 天地中占有重要的席位。而且更是在各个主机上频频出击,这款《外传Ⅱ》相信会令所有 GB 迷们着迷到要与 GB 主机"合体"的程度的。

GB　厂商 ATLUS　类型 RPG　容量 4M



虽然是被强制冒险的,但我愿意!

日文指令介绍

行走时:

まほう——魔法

アイテム——宝物

つかう:使用　そうで:装备

わたす:转移　すてる:丢弃

たいれつ——队列

よぶ:将魔兽同伴调入作战队伍

もどす:解除　いれかえ:替换

はずす:释放　いちがえ:排序

ステータス——状态

システム——系统

セーブ:存档　メッセージ:速度

战斗时:

たたかう——战斗

こうげき:攻击　まはう:魔法

アイテム:道具　まもる:防御

はなす——交谈,成功后会出现下面指令

なかま:录用　おかね:交钱

アイテム:交道具　たちさる:释放

にげる——逃跑

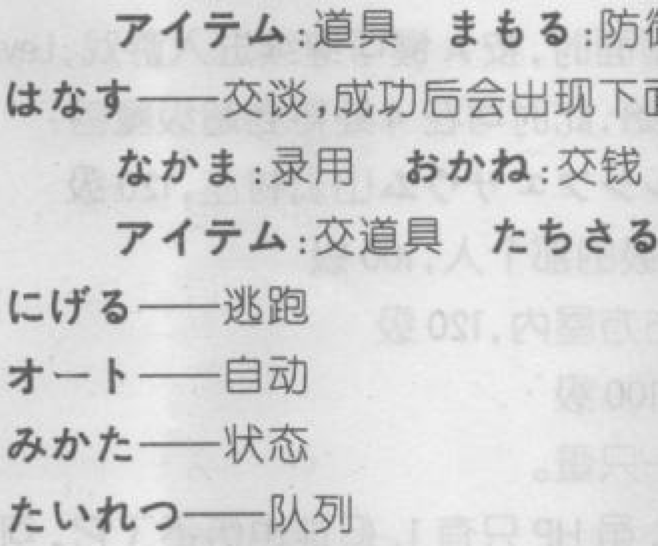
オート——自动

みかた——状态

たいれつ——队列

よぶ:调入　こうたい:替换(每回合一次)

いちがえ:排序



▶有了这份攻略,即使全是日文指令也不用发愁。

角色升级时:

たいりよく——体力

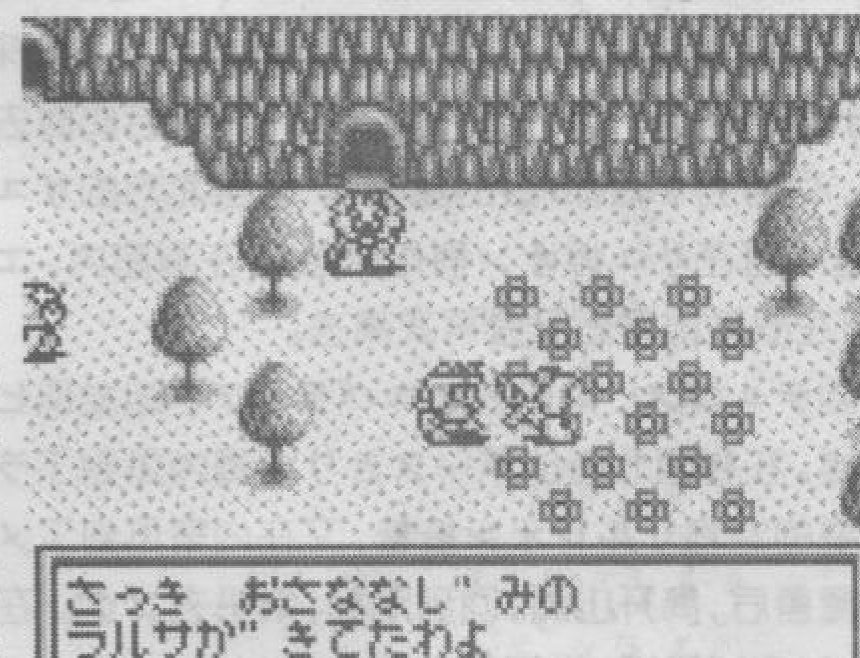
ちりよく——智力

ちから——力量

すばやさ——速度

うん——运气

在ユーリのもり,与山洞口魔兽交谈。选はい后,进入山洞,可得到サーベル(武器,军刀)、かれのふく(防具,皮衣)及 100 元钱。来到西南方的**アイン**村,去左上角屋内。与**ラルサ**交谈后,来到村上方的花园里,而后得到了道具**ペンダント**。



▲GB 的世界总是那么的简洁明快。小树、小花、小山、小洞、小人……

在离开村子之前,**ラルサ**加入。在村周围练上 4、5 级,接着来到北面的**ベルクのどうくつ**山洞。在洞内可找到一只魔兽,战胜它后,回到了**アイン**村。与老贤者**メドク**交谈后,回到**ユーリのもり**,发现这儿已经重兵把守。进入山洞,打败一个士兵后,所有的卫兵都离去,在离开村子之前,**ラルサ**独自离去。

回到**アイン**村,在武器店门口,**エサウ**加入,于是第一块大陆的任务便完成了。此时可去更北的**みなと**,搭船来到第二块大陆。

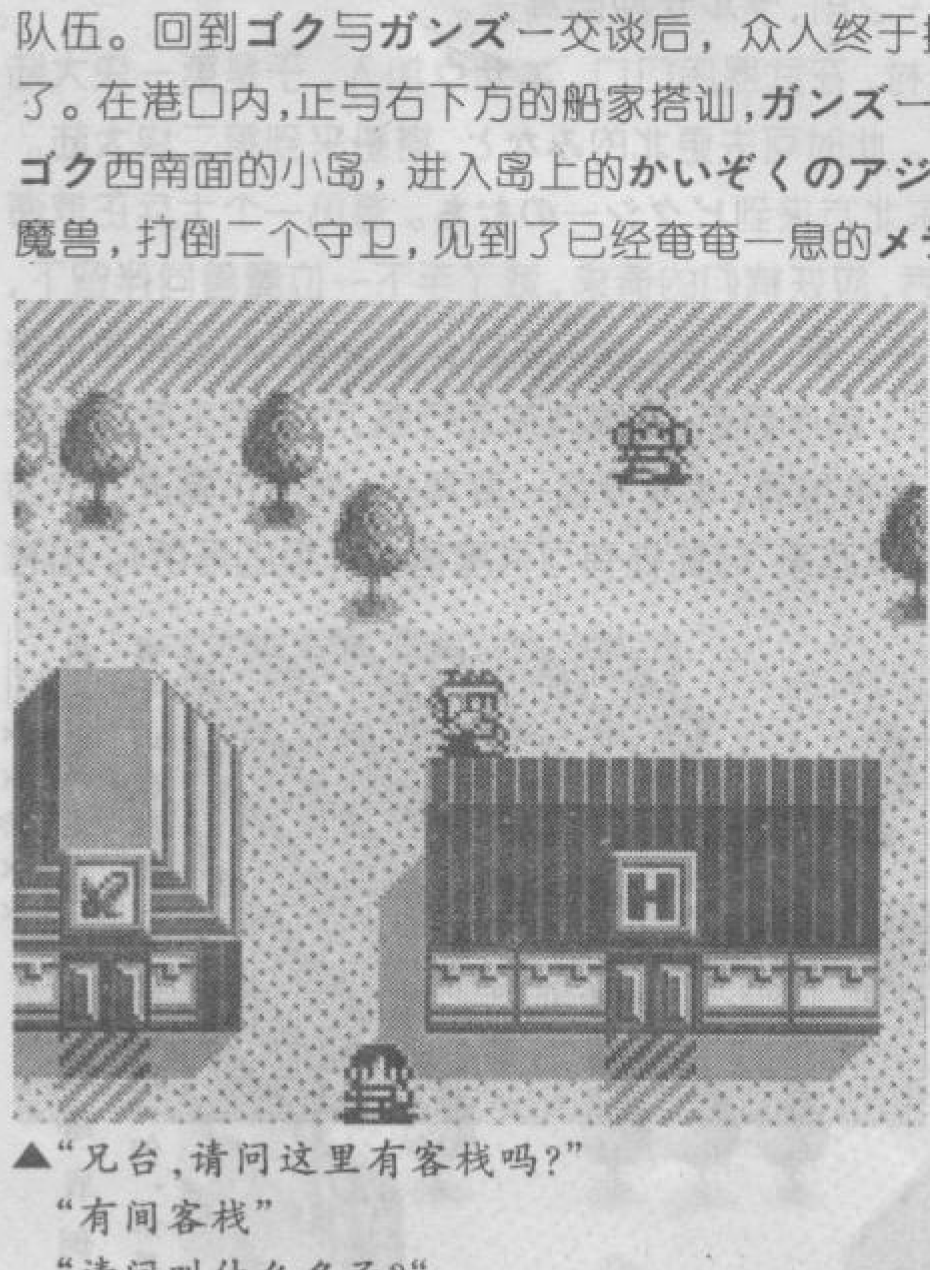
上岸后,向东北方来到**ピクシーのむち**。遇见一个士兵正欺侮精灵们,打败它后,应妖精们的请求,派了手下一位魔兽同伴留下,帮助它们镇守村子。穿过隧道,众人来到**シドン**町(此处有可供魔兽们合体的场所)。稍作打点,继续向东北行路,过桥后来到了**エサウのこもよう**。刚进村时,**エサウ**会一度离去,而当正要进入上方屋内时,他却又突然回来了(此处有可供魔兽们升级的场所)。出村后,向西北方来到一个隧道,但因没有钥匙,没法打开这儿的铁门,只好回到



▲千山我独行,不必相送!但,如果你觉得我有点儿累,请你给我倒碗水!——××&××

エサウのこもよう再想办法了。再次进入村北的屋里，与人交谈后得到了**カギ**，这下可以打开那扇门了。但别急，先去西方的**エブラ**村。在花园里再次遇上以前在**アイン**村见过的两位魔法师**クラウ**和**ゾディア**，二人加入。于是四人穿过隧道，来到一处废墟。来到二层，在下方那块异色的地板处，**クラウ**施展魔法，由此得到了**アクアのちから**。回到**エブラ**，进入花园，**クラウ**会对着大树使用**アクアのちから**。然后来到**マナセ**（绕行至西北方），乘船来到**マゴクのきち**，将两个背着箱子的人护送回来。回到**エブラ**，进皇宫，从国王处得到了**てがみ**。然后去南方的**シッパル**，打点完后向村西的**ベクレルこうざん**洞窟出发，在洞里得到了**マグネタイト**。回**シドン**，搭船来到**ブルトン**，在村中央大屋内与人对话后，那人离去。由此，便可以进入村子下方的塔内，在塔内救出**サフイア**后离开。回**ブルトン**后**サフイア**加入，**エサウ**离开。用瞬间移动魔法来到**マゴク**。在村口，**クラウ**和**ゾディア**离开。进入皇宫，发现国王不在，正当要离开，国王却和**メドク**一起回来了。在密室与**メドク**交谈的结果却是被打入大牢，幸好**ガンズ**赶来相救，终于脱出。于是回到**シドン**，搭船来到**テュロス**（若此时去**エサウのこきよう**，可得到2只30级的魔兽）。行至北方的**リュカオンこうざん**（途中可在**リュカオン**稍作休息），在洞窟内，**エサウ**会一度加入，但在战胜岩怪后又会再次离去。

回到**テュロス**，乘船去**ヒュパティア**，却发现**ヒュパティア**已成废墟。在村西北方的**ギースとりで**洞内见到了**ラルサ**和儿时一起玩耍的宠物**リルレオン**接着，又在内室见到了**メドク**。在干掉两只魔兽后，离开山洞，回到港口，乘船去**ゴク**。在町内调查情报后，出村穿过隧道，来到了山顶上的**セイレムだいち**，在塔内再次遇见**メドク**。从塔内出来后，回**ゴク**，在港口乘船去**エリドゥ**，在村南边的废墟，遇上了**クラウ**。进入其身后的井内，遇上**ゾディア**正在劝阻小孩进入。二人加入后，往井的深处挺进，在最后竟发现是大魔王**ガイア**。不过幸好现在只是它的第一形态，并不很强（虽然，两击可干掉一个己方战士）。终于将它打倒，**クラウ**与**ゾディア**也离开了。回到**エサウのこきよう**，遇见**エサウ**，他再度加入队伍。回到**ゴク**与**ガンズ**一交谈后，众人终于拥有了自己的船了。在港口内，正与右下方的船家搭讪，**ガンズ**一前来加入。来到**ゴク**西南面的小岛，进入岛上的**かいぞくのアジト**，干掉拦路的魔兽，打倒二个守卫，见到了已经奄奄一息的**メディア**，说完话，她就死了。接着**ガンズ**一独自离去。回到**マゴク**，去岛西面的**カノツサのしま**，干掉守卫，与**ガンズ**一再次相遇。二话没说，他即与**ユーリ**单挑，打败他后，他再次加入队伍。



▲"兄台，请问这里有客栈吗？"
"有间客栈"
"请问叫什么名子？"
"不是跟你说了么，叫'有间客栈'！你聋了吗？"
"……"

众人回到**マゴク**。入皇宫，打败一个小喽罗后，进入内宫。却发现国王已被害，于是与凶手展开激战。胜出后，来到内室，看到了倒在地上的国王，还有**ラルサ**。与**ラルサ**交谈后他离去。在客栈休息一下，来到**ゴク**西方的**ちいさな むら**（岛上另有一个四周被树木包围的山洞），在武器店买下**スターナックル**。接着来到岛东边的另一小岛，入山洞。在洞深处一个球状物前，凭借**スターナックル**得到了**ラピス**。然后绕行至东南方的一块大陆，来到大陆上的**サルマチア**。过桥，途经一个小屋（在此，**サフイア**会学到**ランカイン**魔法）。再过桥，进入一个树根样的建筑内，将**ラピス**放在桌上，随一阵剧烈的晃动，这里塌陷了，而众人则得到了一艘飞船。来到左近的山顶村落**ブランテイカ**，在宫殿内**エサウ**离去。在客栈睡一觉，此时在山脚下又出现了一个建筑物（树根状）。乘飞船前去，在魔宫门前，打败**ラルサ**，拿到了**エルのつえ**。



◀鸟儿天上飞，狗儿地上跑。赶紧去看看，风马在吃草。

先回**ブランテイカ**，**クラウ**和**ゾディア**加入，然后去**マゴク**说服**ガンズ**一加入。此时前去第一块大陆港口**みなと**东边的岛上（岛上有一建筑物被六个小山包围着），在这里五位战士都学会了合力技**フォース**魔法（要两人同使才有效，攻击范围：敌全体）。再去一趟**エサウのこきよう**，调查大树。去屋内与**エサウ**交谈，并跟他出屋，于是他加入（同时他也学会了**フォース**魔法）。其后要去的是**エブラ**和**マゴク**，分别调查两地的大树，最后在**ブランテイカ**的大树处得到了打开魔宫大门的关键物**いのちのひかり**。其后便是与大魔王**ガイア**的最终之战了，这次可是第二形态，没有六、七十级，能取胜的机会很小。接着就是大结局了，努力吧！

补充：

1. 在通关后的主角画面时，按A键可继续进入游戏，Level、金钱不变，不过并非从头开始，此时可在4处得到超级魔兽：

①**ゴク**西南面的岛上的**ルシフエリウム**山洞村庄，120级
②**テュロス**村，给魔兽升级的那个人，100级
③**ブランテイカ**村大殿右方屋内，120级
④**ブルトン**村下方塔内，100级
另外可在**エブラ**村得到一只蛋。

2. 善用蛋（**たまご**），虽HP只有1，但谁也伤不了它，可用来当挡箭牌。

3. 关于合体。开头虽有合体场所，但后期**サフイア**会学会合体魔法（**コンバック**），更可练出超强魔兽（看运气，月的盈亏等）。

4. 关于升级。魔兽的升级不能超出主角们的等级，可以等主角们每升5级，给它们提一次，且去领回时先Save一下，因为有时会把魔兽们练没了。

5. **マグネタイト**道具的作用，可用来在某些山洞里交换其他道具。

6. 还有些山洞里，会有宝物商人，若按要求找到宝物（末尾标字的即是），会得到魔兽作为奖励。

文/毛云　责编/PINSER

国产中文游戏万花筒

基督山恩仇记

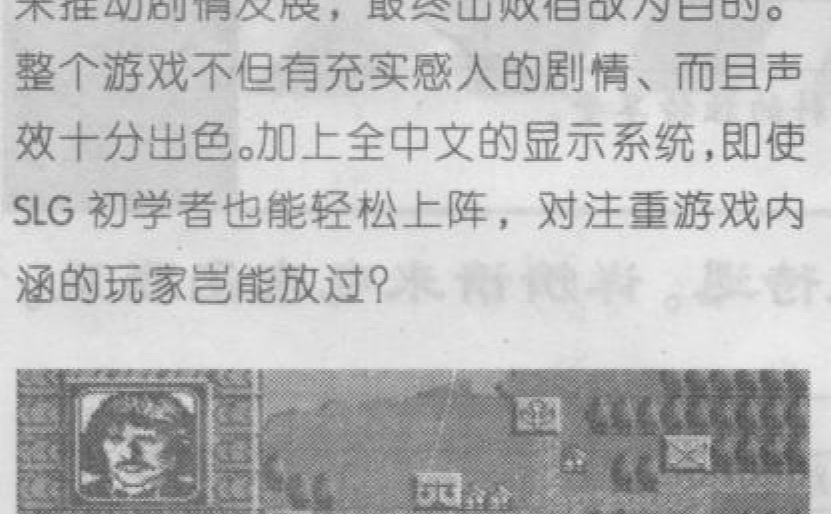
FC	厂商 外星科技
	类型 SLG

游戏梗概

1815年，纯真善良的大副邓蒂斯将与心上人美茜蒂丝结婚并成为“埃及王号”的船长。然而代理检察官维尔福、船员邓格拉斯和美茜蒂丝的表兄弗南这三个阴毒、邪恶的人居心叵测，将他投入伊夫堡国家监狱。在牢狱中，法利亚长老为他开启智慧之门，并赠予红衣教的藏宝图。而后邓蒂斯逃出监狱，在基督山岛找到了那批富可敌国的宝藏，于是化名基督山伯爵重返巴黎复仇。

神秘而富有的基督山伯爵面对已晋升为检察官的维尔福、成功富裕的银行家邓格垃斯议员和声名赫赫的弗南将军，他将如何实施其复仇计划呢？

大仲马的传世经典之作被改编成纯中文SLG游戏，游戏以法国的七月王朝为舞台，通过主角复仇计划方案的逐一实施来推动剧情发展，最终击败宿敌为目的。整个游戏不但有充实感人的剧情、而且声效十分出色。加上全中文的显示系统，即使SLG初学者也能轻松上阵，对注重游戏内涵的玩家岂能放过？



人物简档

基督山伯爵(邓蒂斯)：他是本游戏主角，原本是纯真善良的埃及王号大副，因遭陷害入狱而变得嫉恶如仇，他拥有富可敌国的神秘宝藏，其人机智善变，善于斗智。



维尔福检察官：基督山伯爵的仇敌之一，道貌岸然的伪君子。在政界权势极大，此人诡计多端、生活作风腐败。

邓格拉斯议员：基督山伯爵的仇敌之一，嗜财如命的吝惜鬼。金融界最大的银行家之一，此人智力平庸但精通投机术，不易对付。

弗南：基督山伯爵的仇人与情敌，号称“常胜将军”，极难对付的家伙。

海蒂：善良的希腊美女。原为希腊总督(被弗南出卖而杀)的千金，她掌握着弗南致命罪证。

伯都西奥：与维尔福检察官有私人恩怨，他是维尔福活埋自己私生子的目击证人。



操作

《基督山恩仇记》的按键操作一如既往，A键用于确认或进入下一级菜单；B键用于退出或退回前一级菜单；十字键用于选择菜单或选择去向。游戏开始，玩家据自己的需要对“开始游戏”、“读取进度”、“功能设定”、“剧情简介”四个选项进行选择。在设定完毕后，主角便进入主画面，可看到交易所、决斗场、法院、拍卖行等场所，为助玩家完成复仇计划修成胜果，特此加以分别阐述。



交易所：即公债和地产交易的场所。玩家们可通过交易所进行公债交易或地产交易。赚取利润，积累资金。同时经纪人会提醒玩家是否买进公债或提供最新的地产信息。

决斗场：即主角与对手战斗的地方。在决斗之前，必须选择好武器和进攻方式，好武器可降低对手的战斗力，易于取胜，若决斗失败，必须在家休养一天。

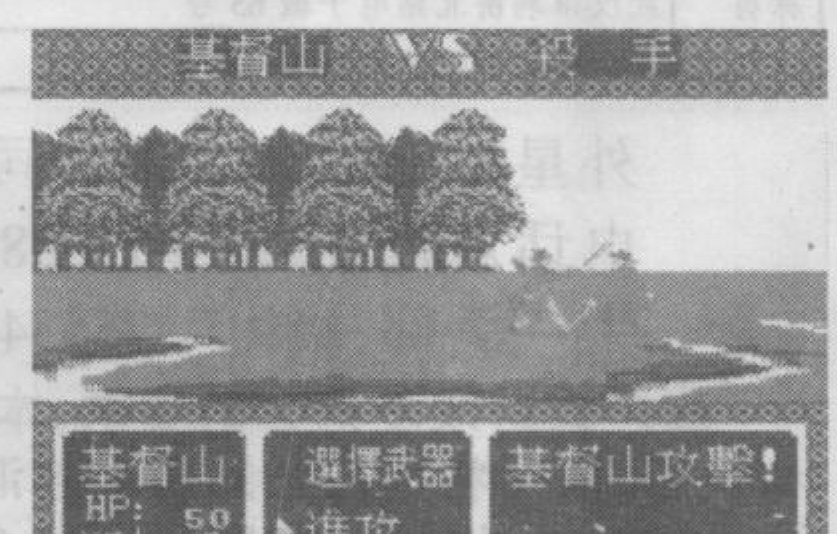
法院：玩家可雇假证人做伪证控告仇人，使之被捕或冻结资产，以达到打败对手目的，但主角的信任度会降低。在最后决战时，必须通过法院致仇敌于死地。

拍卖行：即物品交易。主角根据仇敌的喜好购买物品并转赠对方，以接近并获取对方的信任。若主角的资金紧缺时，可以卖物品兑现应燃眉之急，但不过卖价比买价要低得多。

机要处：打听内部消息，查看对手档案。其前提是主角的信任度要足够高，否则会遭逮捕。

酒吧：在酒吧中，主角通过请客喝酒或馈赠物品来获取对方的信任度和提高自己的魅力值；通过雇佣假证人(雇佣前必须与之决斗)来控告仇敌。

游戏过程中，一连串的复仇计划等待你去实施，一方面要在公债的买卖和地产的交易中积累财富，打通上流社会的大门，获得仇敌的信任，刺探其隐私；另一方面要四处查找击败对方的致命点(即死亡判断)。当掌握线索后，你去酒吧和拍卖行找到证人控告检察官和将军；取得银行家的信任而骗取无限透支支票使其破产，从而完成复仇计划。但需谨慎行事，稍有疏忽，就可能一败涂地。前功尽弃。



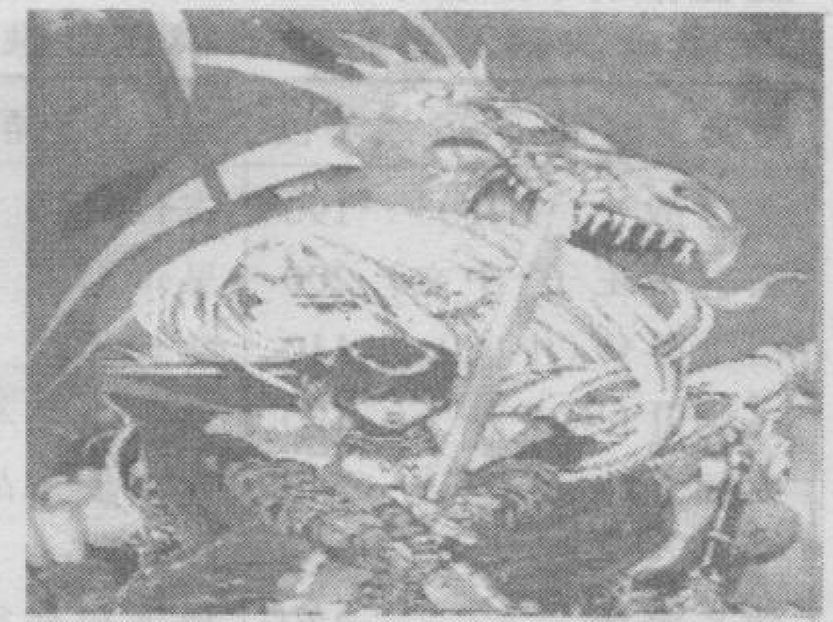
拯救世纪
——光明之神

FC	
	厂商　外星科技
	类型　RPG

十七世纪中期，栖居在遥远海滨的沙依族人惨遭毁灭性的灾难：战事频繁不已，气温骤然上升，异物肆虐吞噬……沙依族人被迫背井离乡，流离失所。你，沙依族青年理查德在恍惚中受仙人的指点，毅然踏上了斩妖除魔的冒险旅程。

游戏一开始，主角便到图书馆或酒吧去查找线索、收集情报，到森林里的神殿中找到圣物水精灵。在水精灵的保护下，主角跨越千山万壑，扫除路途障碍，挫败来犯之敌，重重艰险正在等待着你，也许你稍不留神会坠入深渊而无葬身之地，但只要你执着地奋斗，一定会最终战胜恶魔，拯救世纪。

游戏采用45度俯视的视觉画面和拉动切屏的卷轴方式，使玩家尽情领略到RPG游戏的情趣。英雄的少年们，你能担负起拯救世纪、维护家园的使命吗？

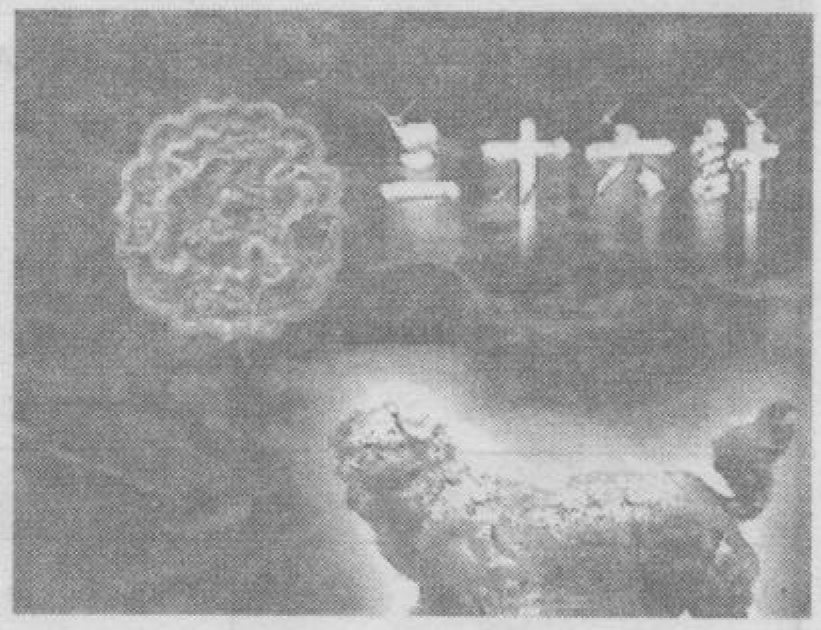


三十六计
(战国系列之二)

FC	
	厂商　外星科技
	类型　RPG

这是一款轻松刺激的游戏，游戏那新奇逗趣的剧情、幽默诙谐的对白、滑稽可笑的演出定能使玩家陶醉其中。游戏中设定了三个角色供玩家自由选择，即秦始皇、西施和南郭先生，玩家既可单人自娱，又可双人对战。通过掷骰子的方式来决定主角前进的步数和行动的方向，玩家则根据其停留的特定地点做相关的操作，玩家或购物强身，或计谋陷井，或征兵略城，直至占领全部城市，达到一统九州之目的。

福兮，祸兮，世事难料。游戏中某些随机事件的发生让你欢喜让你忧，及时采取相应的措施，这也许正是“三十六计”的运用之妙也！



地球战士
——快乐比奇

FC	
	厂商　外星科技
	类型　ACT+AVG

游戏主角比奇是一个活泼可爱的小精灵。一天，心怀叵测的巴布趁机劫持了善良美丽的公主，这使比奇心急如焚，她一心牵挂着公主的安危，希望她早日回到自己身边。为营救公主，小比奇义无反顾地向巴布发动攻击……

这是一款限单人进行的游戏，游戏共分为山林、水怪洞、飞行、农场、矿井、电子城等六关。游戏的企划创意新颖独特，令人折服不已，卡通式造型主角和敌物的设计显得出奇的可爱，其背景画面整洁美观而流畅，使整个游戏有种特有的氛围。

本游戏趣味性强，可玩度高，而且手柄操作较为灵活，在8位机中算得上有较高水准的作品。



真假猴王

FC	
	厂商　外星科技
	类型　ACT+AVG

瞧！地势险要的黄风岭，山峦叠嶂的乌鸡国，崎岖迂回的火焰山，阴森恐怖的无底洞……这一幅幅扑朔迷离的画卷岂能不让身为玩家的你心动呢？这将是一份真真切切的休闲空间。

《真假猴王》是根据中国四大古典名著之一的《西游记》改编而制作的。可爱逗人的人物造型、流畅连贯的动画设计、变幻奇丽的游戏画面等，这一切把玩家带入一个美妙神奇的世界，也反映出设计者别具匠心的创造性和丰富的想象力。游戏采用纵横拉屏的方式控制全局，更轻松自如。

这是一款单人自娱的游戏，玩家可选择机智勇敢的孙悟空，也可选择憨态可鞠的猪八戒或者任劳任怨的沙僧，怎么样，你扮演谁去经历九九八十一难，护送唐僧取回真经呢？



太空战士Ⅶ

最终幻想 全新纪元

绝美的 CG 画面、悠扬的乐曲、引人入胜的剧情、不断创新的系统，《FINAL FANTASY Ⅶ》和 SQUARE 带给我们不仅仅是这些显而易见的东西。全新的销售方式、仅预定就有一百几十万份、上市第一周即有二百多万的出荷量、使次世代之争明朗化……，已经作出这样成绩的 SQUARE 并不满足，说出了那句谁都想、却谁都不敢说的话：请硬件厂商统一游戏机的制式。

PS	厂商 SQUARE	类型 RPG
	媒体 CD-ROM×3	发售日 97.1.31



史克威尔光辉又显，太空战士再度归来，惊世之作驾临 PS！


▶图中所示为版图状态。

系统简述

方向键：移动路线选择/指令选择

SELECT：通常状态中调出或关闭主人公位置跟踪指示；战斗状态中调出或关闭当前指令使用提示；版图状态中可选择地图显示形式。

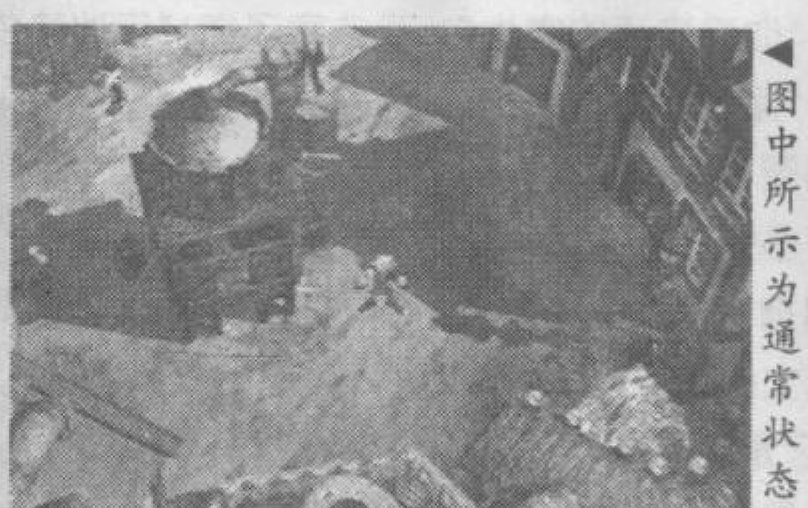
START：战斗状态中作用为暂停；版图状态中可选择地图显示形式。

○：确认/交谈/攀爬　×：取消、退出/跑动　△：调出主菜单

L1、R1：战斗状态中为脱逃；版图状态中为环视视角变化。

L2、R2：版图状态中为高低视角切换。

主菜单日中文对照


◀图中所示为通常状态，包括村镇和洞窟。

アイテム——物品

つかう：使用；せいとん：整理排序；キーアイテム：关键道具

まほう——魔法

まほう：魔法；しょうかん：召唤兽；てきのわざ：敌人特技

マテリア——魔法装备　　そうび——装备武器、防具

ステータス——状况　　たいけい——队员排序

リミット——特技　　コンフィグ——功能调节

PHS——上场队员调换　　セーブ——记录

序幕

什么是广袤?也许只有天上的繁星才知道。漫长的岁月里，它们目睹了人间无数的事情，却偏偏要把这微不足道的故事讲给你们听……

火车的轰鸣没给这死气沉沉的魔光都市带来任何生气，反而预示着它的灭亡！

进攻比想象中的要顺利。当我跃下火车时，仅有的两个士兵早被撂到，不出两个回合，增援的士兵也命丧刀下。跟着巴瑞特（バレット）跑出车站，我这才有机会认识一下这个抵抗组织的主要成员：威奇（ウェッジ）、杰西（ジェシー）和维克斯（ビッグス），而他们的首领竟是巴瑞特。真难以想象，他这么粗鲁的人也能带起一支队伍。

时间不容多想，当我们冲进工厂时警报已经拉响，不断有卫兵向我们进攻。不过一切都在按计划进行，威奇已先行守住了撤退出口，维克斯以最快的速度打开各道门锁，杰西负责外围防守，而我将与巴瑞特一起突入，直捣目标——7号魔光炉。

乘电梯下到深层，在维克斯的引导下穿过复杂的管线，我终于来到了魔光炉前。"天啊，那是什么?!"正当我准备捣毁这魔光炉时，一座步行炮台已悄然接近。刹那间我已擎刀在手，巴瑞特的臂装机关枪也吐出了火舌……

快，快跑！刚才的胜利喜悦早被恐惧所代替，离爆炸时间只有不到十分钟了，可卫兵仍向我们疯狂冲来！不知道巴瑞特的感觉如何，我只觉得那跳动的时间如死神的脚步，逼得人透不过气来。

爆炸几乎是在我们跳向出口的同时发生的，不过除了威奇的屁股外我们没有任何损失。"下面分头行动！"巴瑞特向众人宣布，"过一会儿在8号大街会合。"


◀在游戏中，你还能享受到《ROAD RASH》的刺激。看克劳德的这辆摩托车，简直是酷呆了！

开始

我走到街上，这里的景象足以说明爆炸的威力，到处弥漫着阴郁和危机，唯有一位卖花少女使我驻足，她显示出非凡的气质。但我不敢耽搁，尽快逃走比什么都重要。

穿过广场，我谨慎地走上桥头。"站住！赶快给我站住！"真糟糕，被发现了，看来逃是逃不掉的，只有速战速决！但是我的运气总是那么差，刚才险些葬身火海，现在又陷入了巡逻兵的重围。他

们训练有素，圈子越来越小。我来不及多想，纵身跃下石桥，洽好落在驶过的列车顶上，又一次死里逃生……

“对不起，我来迟了。”我环视了一下车箱，其他人早就到了。巴瑞特对我的迟到有些不满，不过我并没有仔细听他的粗话，还因为刚才的险境而后怕。



▶迪芙要使用魔法了，动作真漂亮。

火车进站后，我们跟随巴瑞特来到了迪芙（ティファ）的酒馆，她是我童年最好的伙伴，久别重逢倍感亲切。

“这次的胜利真是来之不易，但要是能马上拿到钱就更好了。”我刚想去找巴瑞特他已推门进来。“我们得开个会，来吧!”说完便跳上了伪装的升降梯。在地下室，我向巴瑞特索取报酬，没想到他却粗暴地拒绝支付。我顿时火冒三丈，难道我要为这只大猩猩白干一辈子?不，再也不干了!我转身就走，迪芙也别想拦住。

“克劳德（クラウド）!”她又想叫住我。

“什么?”

“你还记得我们小时候的约定吗?”

“约定?”我不由停下脚步。

“看来你快把它忘了。那是7年前的事了，就在镇中央的给水塔上，那一晚也是象今天这样，繁星似尘……”

听了迪芙的话，我渐渐陷入了对往事的回忆……

“克劳德，你怎么不说话呢?”

“迪芙，我……我想离开这里去外面闯闯。”

“你们男孩子都是这样，总是想出去，想往外面跑。”

“不，我可不一样。我想去参军，要干一番大事。”

“这么说你是想成为英雄罗。”

“是的，我要作英雄，作最棒的。”

“既然是这样，我不再阻拦。不过请你答应我一件事好吗?”

“什么事?”

“请你答应我，在我遇到困难时你一定要回来帮助我。”

“嗯，好吧，我答应你!”

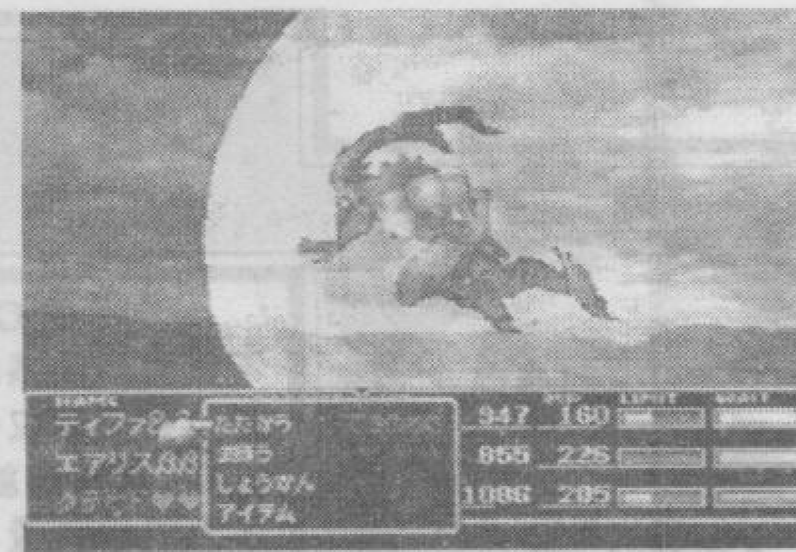
“那，我们就这么约好了!”……



▶将这么宏伟的建筑摧毁。是有点儿可惜。可谁让它为敌人服务呢!

“约定……是的，我记得那个约定。”我收拢起思绪，面带愧色。

“现在我就需要你的帮助，帮助我们打败神罗，催毁魔光炉!你不会食言吧!”



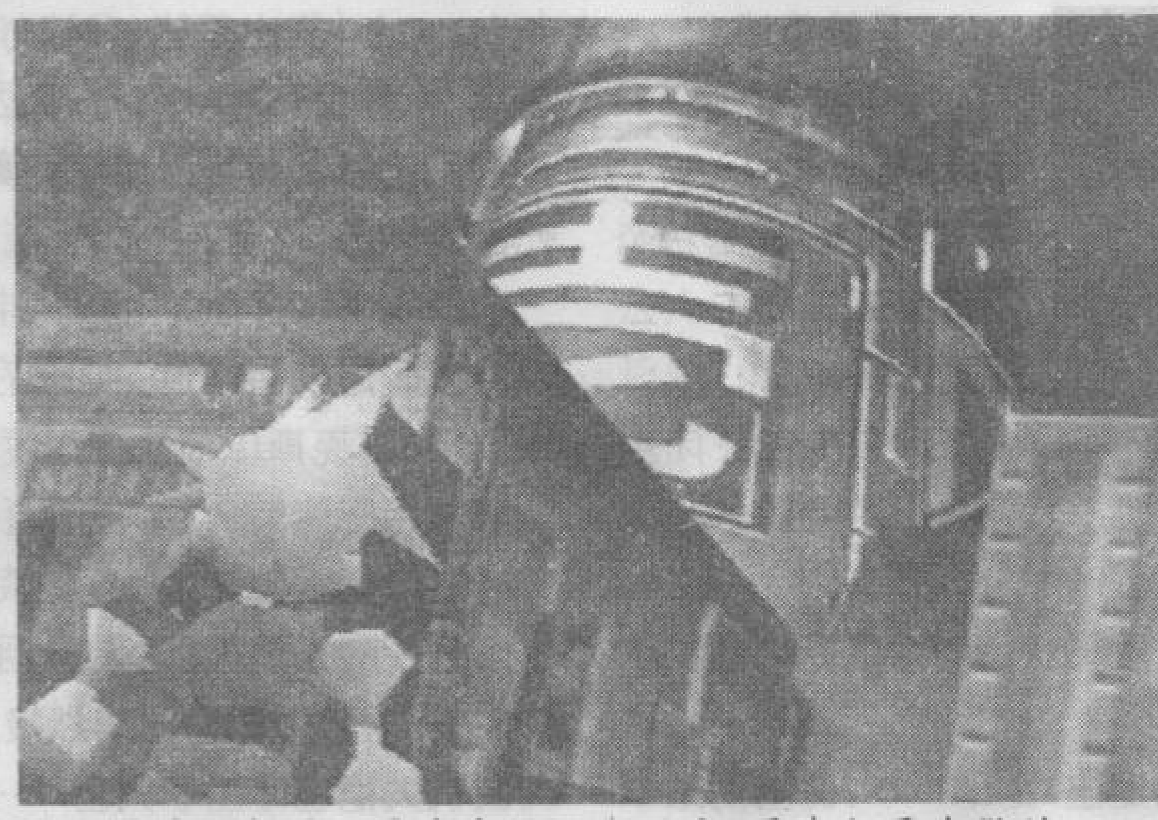
◀地狱火焰召唤兽的冲击力是无坚不摧的。

“我，我不会食言!可是……”

“约定就是约定，小子，给你报酬!”不觉中巴瑞特已经爬上来了，“叭”的一声将一袋钱扔在我面前。我知道，现在已经没有理由不跟着他干了。

翌日，当我走出地下室时，巴瑞特和迪芙正准备出发，这次的目标是5号魔光炉。兵贵神速，转眼间我们已坐上了火车。

到目的地还有几分钟，正好用这机会去看看地图。突然，车箱里红光闪烁，警报一阵紧似一阵。没想到今天的身分检测提前了，大家已经全部暴露!车箱正逐一被封锁，我们不得不向车尾跑去。真是出师不利!



▲这就是阴都的7号魔光炉。毁了它，是我们要去做的。

我是最后一个跳车的，看来只能步行去目的地了。向前走了不久便发现了我们所寻找的地道入口，威奇他们已经等在里面了。

前面就是5号魔光炉了，我急不可耐地向前冲去，几下就让它停止了运转。真是太顺利了!可我们也不敢久留，迅速向出转移。

“站住别动!”又是神罗兵，倒霉透顶。我刚要拔刀迎敌，却听见身后传来脚步声。他竟然是——神罗!

“你这该死的寄生虫，我非宰了你!”巴瑞特的眼睛也在喷火。

“哦?哼哼，那我到要看看你们到底有多强!”随着一声响指，新型的机械战士出现了，“天啊，它是这么大!”



◀主人公2寸全身近照。

然而一切都不能阻止它的灭亡，但没想到爆炸会造成如此严重的后果。天桥被炸断了，我也被气浪抛到了空中，所幸一根钢筋抓住了我的手。下面是无底的深渊!一阵恐惧袭上心头。“救命呀!快来帮我一把!”我拼命地叫着，可是颤抖的声音无法盖过那钢筋变形的声响。“坚持住，我来啦!”巴瑞特喊着，那一瞬间我真觉得他是这世上最善良的人。

然而一切都太晚了。

“不，不——”我全身的血液在刹那间被恐惧所冻结。

“克劳德——，克劳德——”在那深渊的上面传来了迪芙无力的哀号……

（未完待续）

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER

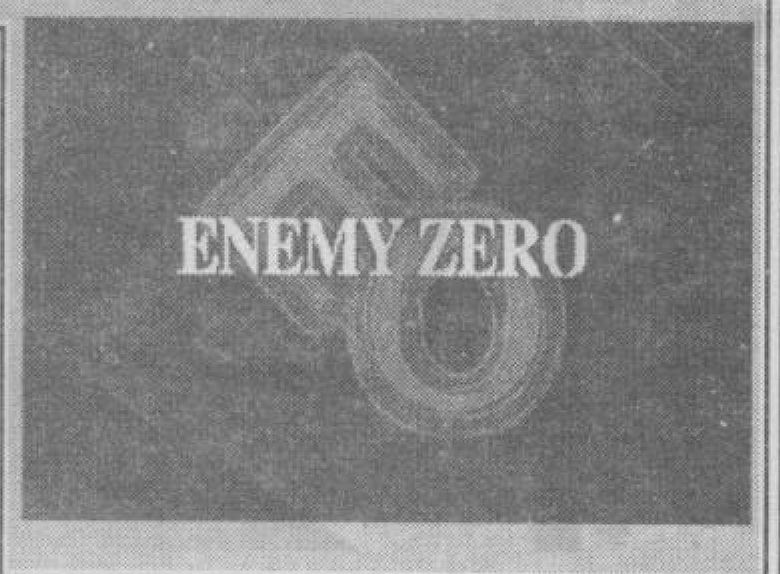
异灵

异度空间
灵幻之旅

潘多拉之盒因人类的欲望而打开
无影的撒旦从此堕入人间
解铃唯有找回系铃
依靠自己才能逃脱痛苦劫难
——诺查丹玛斯《诸世纪》

《ENEMY ZERO》完全攻略将在今后几期连载。

SS	厂商 WARP	类型 AVG
	媒体 CD－ROM×4	



四张光盘！96年AVG扛鼎之作！带你走入梦境！

序幕

痛苦·呐喊·绝望
挣扎的人体
都市·废墟·残垣
无声的断壁

可怕的景像闪起，又跳出。仿佛是一块巨大的石头，沉沉地压在劳拉的心头。她伸出手，似乎要呼喊，要挣脱，但无法摆脱的梦魇，仍然把她牢牢地钉在恐怖和空白之间。

“劳拉……，劳拉！”

遥远的呼唤从心灵深处传来，起初好象只是一个声音，然而若是用心去仔细地倾听，那声音一下子变成了千百万只灵魂的哭泣！

“劳拉……，劳拉……”

蘑菇云……，闪光……，沉默……

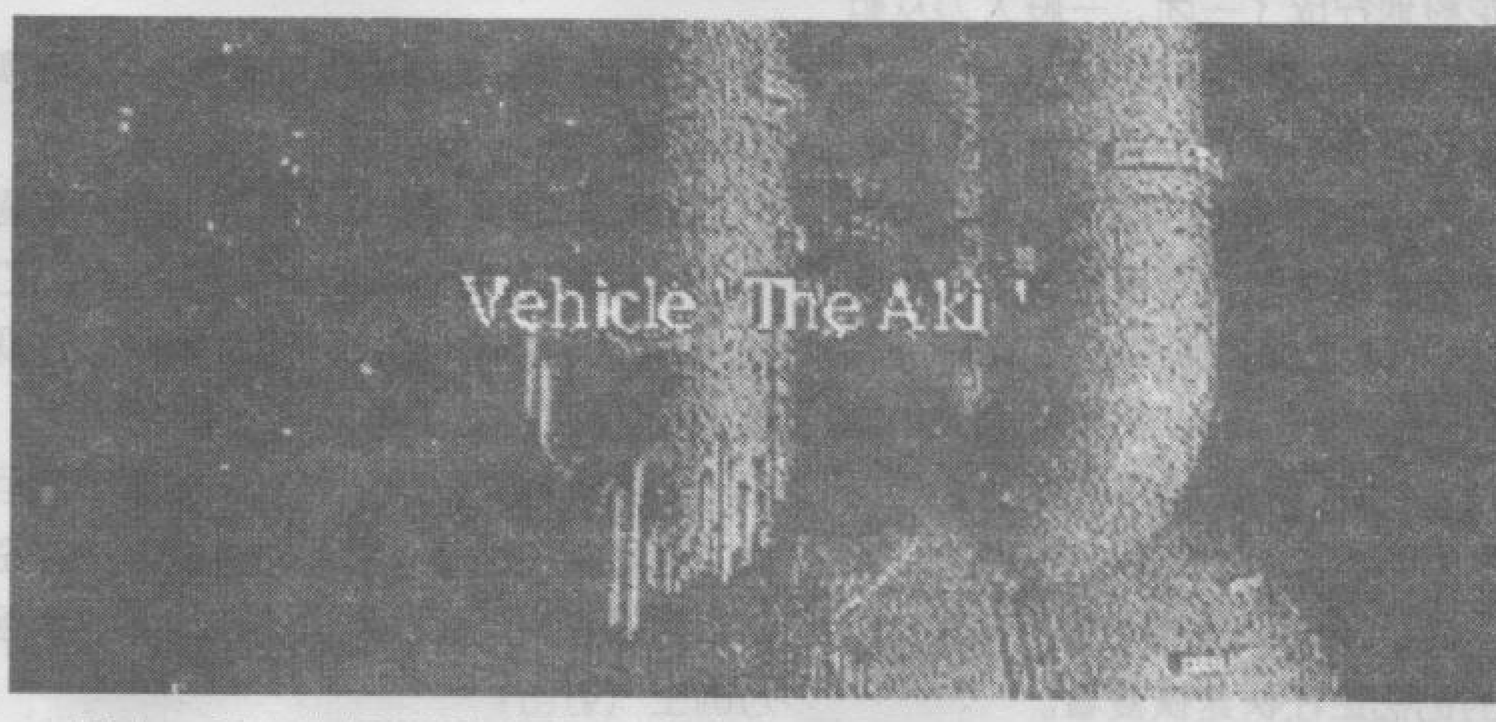


▶巨大的蘑菇运腾起的那一刻，究竟意味着什么？科学的进步？文明的退步？作缄自缚是人类的本性？

星际考察船“秋”，带着全体船员和神秘的猎物，静静地在群星间滑过，返回数百年前出发的地球。

宽敞的船舱里空无一人，只有机器运作时的嗡嗡声与时间共存。

在超光速机器发明之前，人类短暂的生命还无法适应漫长的、动辄成百上千年的宇宙旅行。



◀心脏是生命的枢纽，然而当它出现危机，命运将会怎样呢？

因此，所有的船员都被低温冰冻在冷冻箱里，飞行中的一切都交给主电脑全权处理。唯有当飞船靠近目的地的时候，电脑才会自动启动程序唤醒沉睡中的人们，把控制权重新交回到人类的手上。

这当然是很聪明、很有效的一种方法，但是人们却忽视了一件很重要的事。而这个疏忽，却常常是一场悲剧的开始。

面对无垠和神秘的宇宙，就算是人类自己都未必有把握面对各种突变，又怎能将生命交给一台只会按部就班的电脑呢？

“突变”。

“轰”的一声巨响，仿佛是狠狠地撞上了一颗流窜的陨石，“秋”那滑行中的庞大身躯猛地一顿，便重重地摇摆起来了。

几个原本摆放得整整齐齐的氧气钢瓶被震得翻倒，在舱底来回滚动。台板上的头盔象得了疟疾，颤抖个不停。



“紧急警报……，紧急警报”

紧急处理程序被自动打开。过道里的灯一盏盏地点亮，冷冻箱内喷出白雾，船员生命正在逐渐恢复。

头盔抖动，又渐渐平复。钢瓶滚动，又渐渐停住。

“秋”终于稳住了它的脚步。

“劳拉……，劳拉……”

劳拉试图睁开双眼，但眼前是一片乳白，一片混沌，什么也看不清。

冷冻箱的保护罩正在慢慢打开。

底层，货舱。

“咚！”，“咚咚！”

舱门背后传来了令人不寒而栗的敲击声。每一次沉重地敲击，都把砸得舱门随之变形。几百个大气压和十几厘米的钢板，在这个力量下似乎只是一片薄纸。

“咚！”，“咚咚！”



▶经过长时间的沉睡，劳拉显得有些疲惫。也许，昏睡要比猛醒更好吧，但劳拉以经醒了……

白雾逐渐散尽。冷冻箱已完全打开。劳拉终于睁开了她的眼睛。

“砰！”货舱的门承受不了强大的压力，麻花般地拧成了一团，一股大力从舱内冲出，把变形的舱门撞在一边！

能耐超高压的水管被看不见的脚重重地踏了一下，变成了扁扁的铁饼。不能为肉眼所见的异灵喘息着，观察着这个陌生的世界，然后大踏步、急速地朝前方奔去！

“嗵！嗵！嗵！嗵！”空气在惊栗中颤动，水呲呲地漏了出来，象毒蛇的信。

劳拉的手在座椅边摸索着、按下，冷冻箱的靠背折起，把劳拉慢慢地托了起来。

她的记忆正在快速恢复着。

“嗵！嗵！嗵！嗵！”异灵在过道中狂奔！



劳拉渐渐苏醒了。“是到达目的地了吗？还是发生了别的什么事？”她打开内部电视通讯网，想找一个同级的组员问问情况。

“帕克，P—A—R—K—E—R。”劳拉输入联络密码，“希望你也醒了。”

已是过道尽头！异灵在一扇舱门前停住脚步，短路的电线在上方冒着火花。它喘息着，慢慢朝后退去……

“噢，帕克，我听不清你在说什么。”网络可能是出了一点故障，劳拉尽管看到了图像，但是耳中却满是噪音。帕克显然苏醒得比劳拉早些，已经穿戴整齐，但神情却显得有些紧张，比比划划不知想要说些什么。

“一定是有了意外。”劳拉想，“这可不是一个好兆头。”

“砰！”异灵后退两步，蓄力一发，结实的舱门顿时被一下砸开！

“天哪，这是什么？”画面上的帕克露出万分吃惊的神态，他一下子转向门口——舱门已经不翼而飞，劳拉紧张地注视着，可是什么也看不见。

帕克大口大口地喘着气，他感觉到巨大的危险就在面前，然而对面却是一片空白！他顺手抄起放在身边的手枪，对准前方的空气射击！

“吱——！”一声令人毛骨悚然的惨叫传出，透明中仿佛有一个东西被击中。异灵退回了两步，似乎在判断对手的能力，然后便毫不犹豫地扑了上去！

“不！——”帕克的惨叫声只发出了一半便嘎然而止。他的手无力地从空中滑过，落到了桌对面的地上，鲜血溅上墙壁，又滴落下来。他的脚无力地抽搐着，慢慢不再动弹了。

摄影机沙沙地转动，默默地把这一幕向劳拉作着忠实的转播。

“帕克！”劳拉惊恐地望着这一切，她不敢相信自己的眼睛，不敢相信她所看到的一切。她的双手用力砸着通讯器，然而这冰冷的机器能够帮她脱离这个悲剧吗？

第一章　冬

“秋”的外形酷似人类的心脏。最为奇特的是，在“心室”的上方还有四根粗大的柱形建筑，恰似通入心脏的动、静脉血管。由于是作为星际航行在外太空使用的飞船，无需考虑空气阻力等等在地球上显得非常麻烦的飞行问题，一切都以实用有效为出发点。所以即使结构显得有些古怪，也没什么太大的关系。

“秋”很容易使人想到地球上的一年四季，船员们便用“春夏秋冬”这四季来称呼“心脏”上的四根“血管”。

劳拉和她的朋友们就被冷冻在“冬季”。

“声纹记录仪、个人电子锁，还有……”劳拉关上抽屉，回头看了看化妆台。在简单的几件化妆品中间，有一个三角形的小耳环，“还有V.S.P.”她拿起耳环戴上，“这可是万万不可缺少的东西。”



◀这艘庞大的宇宙飞船内满载着死亡的气息。

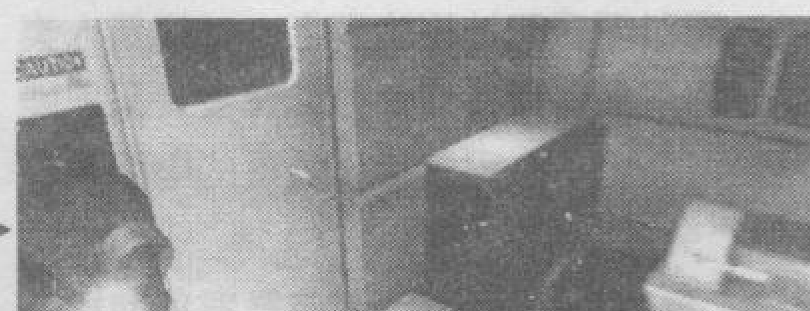
V.S.P.是专为劳拉此行而研制的一种生命探测器。它可以辨别数万种各类形态的——哪怕是肉眼无法看见的——生物，并根据距离的远近发出频率不一的蜂鸣声。

“帕克死了，不知道其他船员是否也……”劳拉不敢再想下去，她打开网络通讯器，试图得到回应，然而屏幕上始终是一片空白。这一次撞击显然对“秋”的破坏不小，飞船上的许多电路和电力设备都遭到了破坏。

劳拉推开无用的通讯器，打开舱门，迈向她毫无所知的世界。

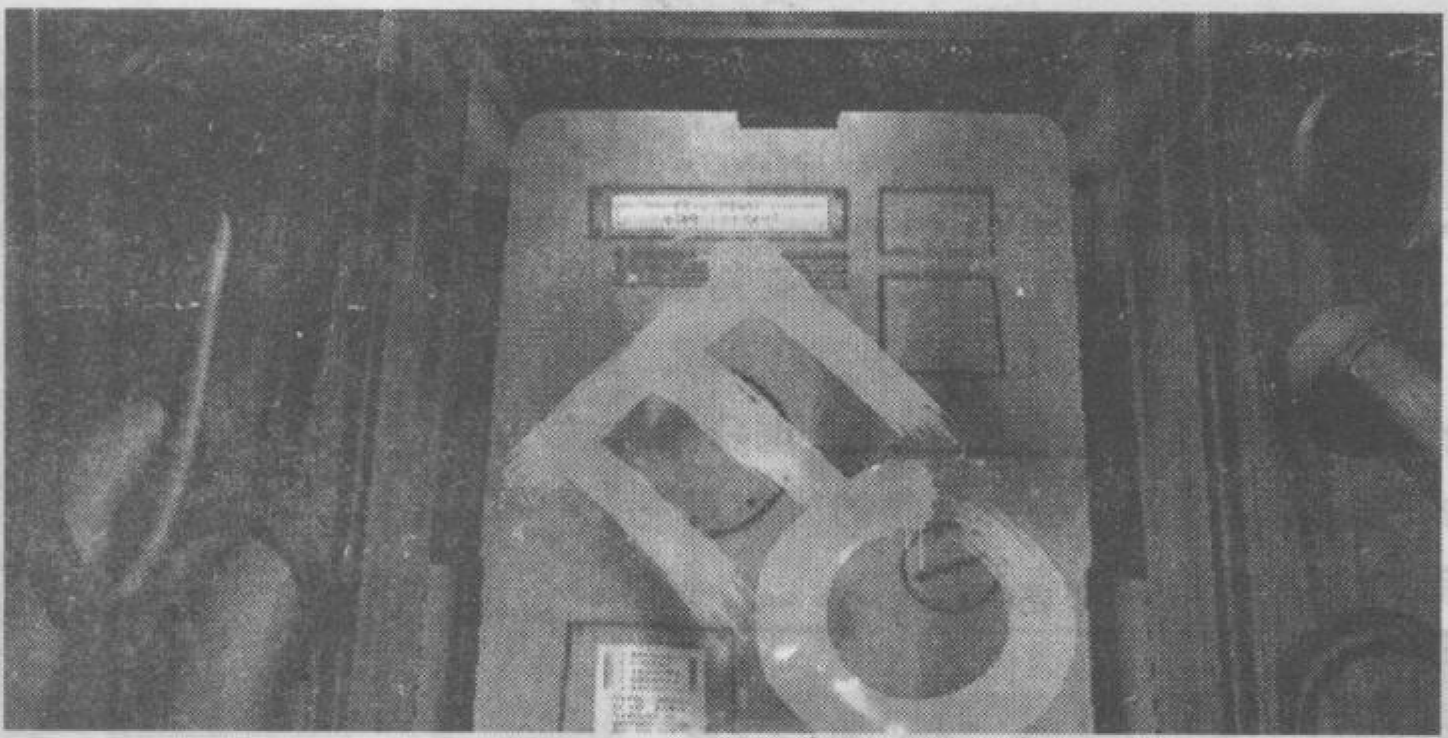
去帕克的舱室作一下调查，是劳拉的第一步计划。鲜血、惊栗，劳拉始终无法忘







▲惊恐万状的帕克象疯了一般盲目地开枪，但依然没能挽救自己的生命，死在了异灵的“爪”下。



▶异灵的力量可以将密闭的舱门砸开，所以躲避是不行的，必须将它们消灭掉。

记那亲眼所见的惨象，想到这儿，她不由地浑身一颤，又加快了前进的脚步，“但愿电梯还能工作。”电梯倒真的是没有遭到破坏。然而因为总电源没有开启，一切电力设备都无法使用，劳拉只得放弃。突然，她猛地想起：“备用梯！备用电梯使用的是后备电源，无需主电源供电，只要没有被弄坏就一定可以使用！”

劳拉急忙奔向船员更衣室，用电子锁打开了标有自己名字的更衣箱，取出一张电子卡片。“希望这是通往成功的钥匙！”

见到备用梯舱室的时候，劳拉的心放下了一半。舱门完好无损，密码锁也能正常工作，看来这里一切无碍。

卡片在读码器中轻轻划过，绿灯“叮”地亮起，舱门应手而开！

劳拉乘着备用电梯来到了地下一层。过道曲折回绕，很快便到了尽头。一条长长的走廊横在她面前。

到底是往左还是往右呢?劳拉犹豫着。左面是电力控制中心，然而以她的级别，是不可能知道恢复电力供应的密码的，她去了也白搭；顺着右手走到底，一扇巨大的卷帘门挡住了去路，用尽全身力气也无法推开。

“气压！得把气压阀关上！”劳拉对自己的疏忽恨得只咬牙。她返回地上一层，来到离自己舱室不远的仓库里，那儿有一个网络通讯器，可以用它控制“冬季”六层所有的通道气压阀。

“资料——，锁定——”劳拉紧张地查找着电子控制器，“‘冬季’的气压阀——，对了！B1－F5，就是它！关闭——，关闭——，关闭……”为了避免今后的麻烦，劳拉索性把所有的气压阀统统关上了，“这下应该没事儿了吧？”

劳拉重新回到地下一层。这一次卷帘门没有带来更多的麻烦，但是劳拉不知道的是，更大的麻烦已经在前面等待着她。

地下仓库里堆满了各种备用材料，帕克的小屋就在这个乱糟糟的仓库西北角落里。仓库里阴暗潮湿，而且劳拉一踏进大门，就发觉不对了！

“嘀一，嘀一，嘀一”V.S.P.兀的响起，提醒着劳拉这边正有一个看不见的敌人逡巡在她的身边。

劳拉的神经紧张到了极点。她手里没有任何的武器，面对的却是一个只能闻其声、不能见其影的恶魔。一时间她只觉得耳朵里满是报警的“嘀嘀”声，已经搞不清对方到底是在自己的前后左右！

那只异灵显然发觉了劳拉的存在，从后面紧紧地追了上来。

“嘀嘀嘀嘀！”频率越来越高，越来越尖锐。劳拉拔腿狂奔！只能听到自己的心跳声和沉重的脚步声在黑暗中回响！

舱门！舱门就在前面！劳拉什么也不想，一扭身冲了进去，回手把可怕的恶魔关在了门外！房里一片狼藉。虽然已经在电视中亲眼目睹了惨剧的实况，面对此情此景，劳拉仍然泛起一阵恶心。她仔细搜索着帕克的遗物，试图找到一点头绪。

“金芭莉（KIMBERLY），还有……”劳拉从帕克的抽屉中取出一张纸片，上面写着队长的姓名和一串数字。

“这一定是和队长的通讯密码。她必然知道启动电力中心的办法。”想到这儿，劳拉立即打开帕克的网络通讯器，与金芭莉联系通话。

嘈杂的交流声。劳拉看到了队长紧张的身影，但却依然听不到回话。

通讯器仍然无法使用，门外那个恶魔却还在虎视眈眈。劳拉究竟应该怎么做呢?

“马卡斯（MERCUS）！他那边一定有武器，先与他汇合再想办法！”

赤手空拳的劳拉终于又一次巧妙地躲过了异灵的追击，重新回到了备用电梯房。她要回到地上一层找马卡斯，然而就在电梯启动的时候，一股巨大的力量几乎把她震倒！

一只异灵以令人无法相象的速度从她身边擦过，向着马卡斯舱室的方向奔去！

“不好！”劳拉心里暗暗叫苦，她飞快的冲向西北角上马卡斯的船舱，但是……

但是已经太晚了。劳拉再一次被眼前的景像惊呆了。

马卡斯倒在地上，和帕克一样失去了头颅。地上满是鲜血，他的断臂被丢弃在一边。

劳拉不忍再看，转身来到马卡斯的武器仓库。她按下开门键，然而却没有任何反应——这是比指纹锁更先进的DND密码锁，除了马卡斯本人谁也无法打开，然而马卡斯此时已经死了，难道劳拉也注定要接受这样的命运吗?

“DND……，DND……”劳拉沉思着，在房中仔细搜寻着。突然，她的眼睛一亮，就在马卡斯的断臂旁，静静地躺着一节被异灵遗忘的手指！

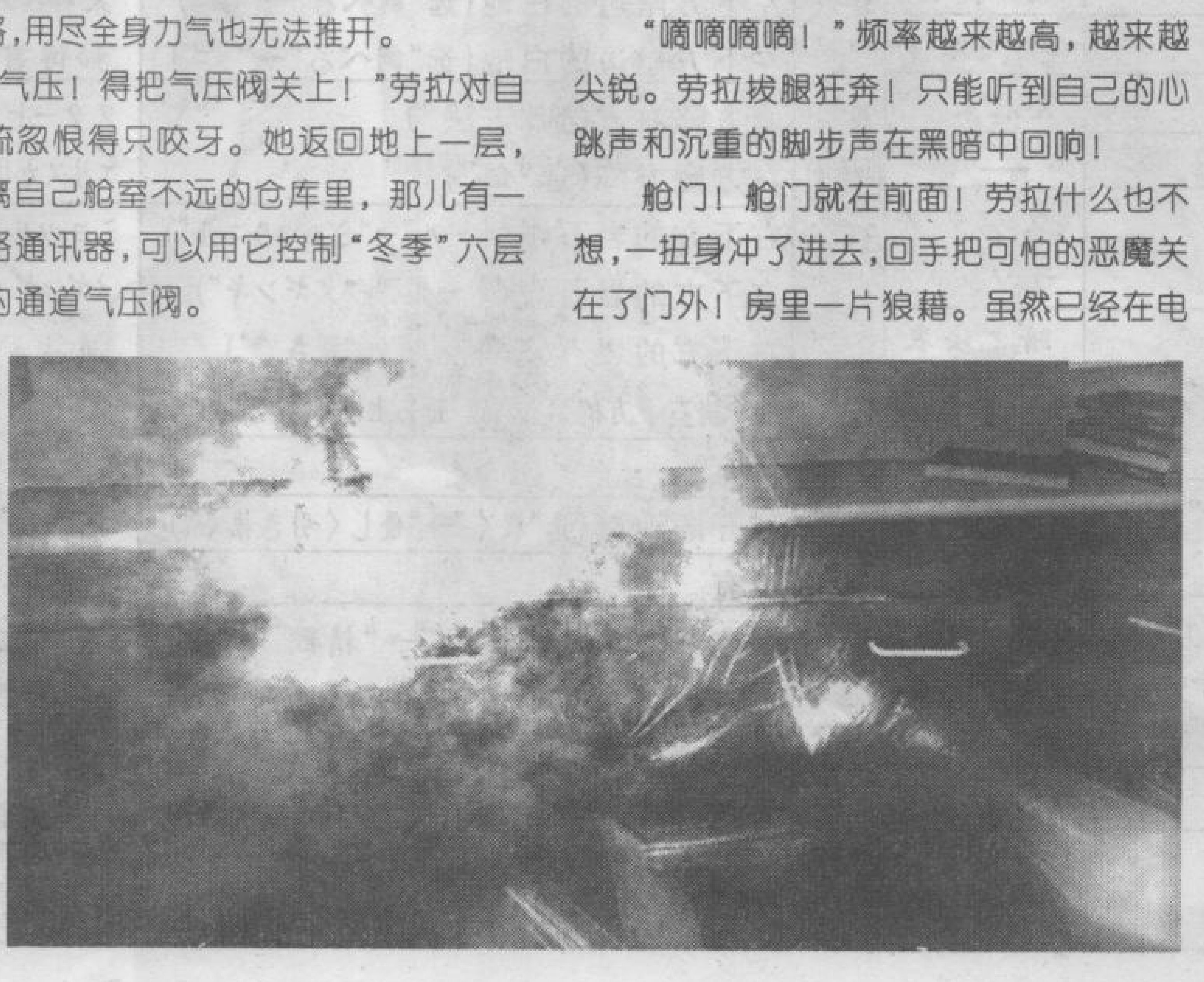
“对不起了，马卡斯。”劳拉默默地向马卡斯在天之灵道着歉，她捡起这条带着余温的手指，轻轻地按在密码锁上。

“DND检验……，符合标准。”

“喀嗒”一声，武器仓库的门终于被打开了！劳拉冲入门内，毫不费力地便找到了一把电磁枪。

“帕克……，马卡斯……，我来给你们复仇。”在给枪充电的时候，劳拉这样想着，“上帝啊，但愿你站在我这边！”

（未完待续）



▶异灵的可怕之处在于它是看不见的，只能通过V.S.P.的报警来判断。

特约撰稿人/叶伟　责编/PINSER

梦幻模拟战Ⅲ

梦幻风云 模拟江山

自从去年 10 月“兰古利萨”这柄圣剑驾临土星后，本刊已于去年 12 期将许多有用的资料奉献给大家，得到广大玩友的喜爱。现将大家关心的“隐藏道具”及“各女主角的好感度”公开，希望对大家过关斩将有所帮助 。

SS	
厂商 NCS	类型 SLG
媒体 CD-ROM	发售日 96.10.18



《LNGRISSER Ⅲ》隐藏道具一览

章回	地点	道具
1	左上方石柱的阴影	魔力草
	通往中央水晶楼梯的中段	魔力草
2	城墙处楼梯的中段	魔力草
	东南方的空地(选“拾う”)	アソブローシア
3	坟场的祭品(选“取る”→“受け取る”)	ネクタル
	坟场的建筑物前的魔法头盔(选“取る”)	エギルの兜
	坟场的石像前(选“花をささげる”)	ブラッティランス
4	下陷处(选“足を踏み鳴らす”→“いらない”)	エギルの兜
	下陷处(选“足を踏み鳴らす”→“いる”)	魔力草
5	被树木包围着空地(选“ポーズを取る”)	ラウリンの指輪
	地图的右下方,面向不同的地方(选“氣になる”)	デビルアックス
	水門	聖者之護符
6	中央上方的帐幕(选“取る”)	ギャラルのホルン
7	城堡中央下水道的最上方	草雉之剣
8	水中的月光倒影(選“ICP”→“正直に答える”)	天女羽衣
9	圆形石阵	アミュレット
	圆形石阵(选“白”)	暗之法衣
10	石上的人面(選“お祈り”)	アエアネスの鎧
	石上的人面(選“落書き”)	マジカルビキニ
11	右上方的亂石堆	アルテミスの弓
12	下方的小石阵	黑衣束
13	没有	—
14	草堆中的小石(選“手で拾う”)	ズフタフ
	草堆中的小石(選“劍で切る”)	ラソス
15	左下方的巨大石刻	暗之法衣
	被树木包围着的平地(选“拾わず”→“オーティン”)	ハディング
	空地上(選“拾う”)	アキレウスの盾
16	石像背后(选“放つておく”→“ICCOP”)	不死の王の鎧
	左下方的小石(选“脅かす”)	众神の祝福
17	教堂左边的建筑物前(选“アメをける”)精靈	精靈石之指輪
	教堂左边的建筑物前(选“町を解放する”)	光のヴェール
	下方的砂地(选“掘る”)	スターピアス
18	两块岩石(选“間に立つ”)	アポロンの矢
19	石阵的中央(选“力”)	魔龍石
	桥中间的魔法阵(选“引つ張る”)	黑魔術之書
20	敌方飞空艇的门前(选“取る”)	マジックシンボル
	敌方飞空艇的门前(选“なる”)	白魔術之書
21	旱地(选“水をやる”)	森のルーン
22	左上方山顶的湖中(选“鞄に入れる”)	魔界之水
	左上方山顶的湖中(选“水を飲む”)	魔力 + 2
23	左上方的田(选“つみとらなこ”→“魔力”)	ホーリーシンボル
	左上方的田(选“つみとらなこ”→“力”)	强さ + 1,守り + 1
	右下方的岩石(选“微笑む”)	人魚之泪
24	山顶上的森林(选“切り取る”)	運命之矢
25	小空地 (选“體力”)	ハーンアックス
26	左上方有徽章的地板(选“調べる”→“取る”)	勇者之秘石
(只可選一个)	右下方有徽章的地板(选“調べる”→“取る”)	ルーンストーン
27	没有	—
28	地板的裂逢 (选“村正”)	村正
	针山(选“取る”→“しっかりつかむ”→“10ダメージ”)	死靈之血
29	左下方的洞(选“飛びこむ”)	天空之翼
	右下方的洞(选“取る”→“大切にしまう”)	大古之卵,强さ + 1
30	大石碑(选“祈る”→“スカサハ”)	スカサハの書
31	左下方岸边的白地(选“調べる”→“小”)	衆神の祝福
	左下方岸边的白地(选“調べる”→“大”)	秘傳書
32	魔方阵右方(选“方法”)	スターピアス
(只可選一个)	左方魔方阵(选“剑”)	エリスカリバー
33	右下方的岩石(选“トール”→“ミョツルニル”)	ミョツルニル
	右下方的岩石(选“トール”→“メギンキ”)	メギンギョルス
	右下方的岩石(选“トール”→“强さで”)	强さ + 2
	另一块右下方的岩石 (选“持ち上げる”→“掘る”)	グイボルグ
34	没有	—
35	裂开的地板(选“抜く”→“優しく引き抜く”)	グングニル
36	没有	—
?1	石柱(选“生贄の儀式”→“精獸”)	龍王之技
	石柱(选“生贄の儀式”→“己之血”)	血之盟約
?2	愤怒的记号 (选“叩く”→“うみにん面”)	鐵アレイ
	王座(选“押す”→“胸あたりを調べる”)	アサルトスーツ書王之耳飾り
?3—?5	没有	—

各女主角的好感度一览表

创造主角时 参考攻略(一)

章回	条件	选项	结果
1	过版后的选择题	笑顔を見せて	迪-1
	—	ジエリオールが……	迪+1
	—	おいていくぞ!!	迪-1
3	迪雅莉丝攻击敌人	—	迪-1
	吉尔伯特以外的人攻击柯迪	—	迪-1
	吉尔伯特攻击格罗普	—	迪+1
4	迪哈尔特接近莉芙妮时,所有市民无事	—	莉+1
	回答比艾尔的问题	實は方向オンチ	迪-1,莉+1
?1	回答店员的问题	教えないとクガをするぞ	莉-1
	把东西给谁吃	自分だけ	迪,莉,露-1
	—	女の子だけ	迪,莉,露-1
	—	全員	迪,莉,露+1
	回答露娜的问题	いやだ	莉-1
	不够钱时	—	迪,莉,露-1
5	敌军埋伏出现,露娜仍生存的话	—	莉+1
9	回答莉芙妮的问题	勝てるだるうか?	莉-1
	—	だが、負けられない	莉+1
10	救出苏菲亚后的选择题	敵に情けは無用だ	苏-1
	—	優しいんですね	苏+1
	迪哈尔特接近苏菲亚时	君を守るためだ	苏+1
	过版后的选择题	みんな、行くぞ!!	迪+1,莉,露,苏-1
	—	無理するな、ソフィア	迪,苏+1,莉,露-1
	—	ソフィアに期待するよ	迪,露-1,莉,苏+1
	—	グートを開放しなければ	迪,苏-1,莉,露+1
	—	なにも言わない	全员-1
?2	回答迪雅莉丝的问题	それは氣のせいだ	迪-1
	任何一人离开	—	离开的人-2
11	奉献什么呢?(经过右上方的岩石时)	ティアリス	迪-2
12	菲比尔被敌人攻击时	急ごう!!	苏+1
	—	大丈夫だ	苏+1
	—	厳しいな……	苏-1
13	过版后的选择题	ティアリス	迪+1,莉,露,苏-1
	—	リファアニー	莉,露+1,迪,苏-1
	—	ルナ	露+1,迪,莉,苏-1
	—	ソフイア	苏+1,迪,莉,苏-1
14	迪哈尔特接近菲莉亚时	剣をひけ、フレア	☆
	—	カずくでも止めてみせる	菲-1
	迪哈特攻击菲莉亚	—	菲-1
15	过版后的自动控制	わかりきったことだ	莉-1
	—	さすがだな	莉+1
16	礼物买给谁呢?	—	选中的女孩+2,其余三人-1
	—	買わない	菲+1
	城中跟菲莉亚的对话	君に會うために	菲+1
	—	ダークナイトと戦うため	菲-1
17	消灭菲莉亚以外所有敌人	—	菲,苏-1
	迪哈尔特接近菲莉亚时	悩みないってくれで	☆
	菲莉亚攻击迪哈尔特时	あきらめるのは良くない	菲-2
	—	フレアと戦いたくはない	菲+1
	—	無駄な事はやめてくれ	菲-1
	打倒菲莉亚后	無駄な事はやめろ	菲-1
	—	何故そこまで……	菲+1
18	全灭敌人		苏-1

章回	条件	选项	结果
	过版后的选择题	ルインのことも考えうよ	露,苏-1
	—	仕方ない	迪,莉,苏+1
	—	その通りだな	莉-1,苏+1
19	迪哈尔特经过石阵时	愛	迪,莉,露,苏+1
	全灭敌人		苏-1
	过版后的选择题	俺に任せろ!!	迪,莉+1,露-1
	—	大丈夫だ	露,苏+1
	—	やるだけせってみよう	迪,莉,露,苏-1
20	全灭敌人	—	苏-1
21	迪哈尔特接近艾马林克时	見事な最期だった	莉,露+1
	—	樂な相手だった	迪,莉,露,苏-1
	过版后的选择题	賛成です	露,苏+1
	—	反對です	迪,莉+1
	—	わかりません	迪,莉,露,苏-1
	安慰迪雅莉斯	俺がいるじやないか	迪+1
	—	もう忘れろよ	迪-1
22	回答苏菲亚的问题	一體どうすれば……	苏-1
	—	大丈夫だ	苏+1
	吉尔伯特被打倒	—	迪,莉,露,苏-1
	吉尔伯特攻击格罗普	—	迪,莉,露,苏+1
23	过版后的选择题	ティアリスだ	迪+1
	—	リファニーだ	莉+1
	—	ソフィアだ	苏+1
	—	ルナにふる	迪,莉,露,苏-1
24	对跟欧迪缪勒提议的意見	協定を結ぶべき	迪-1
	—	徹低抗戦を主張	迪+1,露,苏-1
26	雾风被打倒	—	迪,莉,露,苏-1
	雾风攻击弗拉基米尔	—	迪,莉,露,苏+1
27	战斗开始前的选择题	だが、大丈夫だ	迪,莉+1
	—	氣をつけよう	露,苏+1
	—	ダメかもしれない	迪,莉,露-1
	雾风被打倒	—	迪,莉,露,苏-1
	雾风攻击弗拉基米尔	—	迪,莉,露,苏+1
28	吉尔伯特被打倒	—	迪,莉,露,苏-1
29	战斗开始的选择题	重大だな	莉+1
	—	氣樂にいこう	莉-1
	—	らしくないぞ	转至2
	战斗前的选择题2	ごめん、ごめん	莉+2
	—	本當のことだ	莉+2
31	打倒菲莉亚以外的所有敌人	—	苏-1
	过版后的选择题	……ごめん	莉+1
	—	放つておいて	莉-1
32	打倒威尔德王以外所有敌人	—	苏-1
7	消灭菲莉亚以外的所有敌人	—	菲-1
	迪哈尔特接近菲莉亚	—	☆
	菲莉亚攻击迪哈尔特	—	☆
	迪哈尔特攻击菲莉亚	—	菲-1
	小时候的选择题	ごめんよ	菲+1
	—	その通りだ	菲-1

结果缩写表示:

苏—苏菲亚　菲—菲莉亚　迪—迪雅莉丝

莉—莉芙妮　露—露娜

责编:SHADOW PHOENIX



魂之利刃

NAMCO 公司 96 年末在 PS 上推出的《SOUL EDGE》无疑是继《铁拳 2》之后又一款 3D 格斗巨作。游戏中气势磅礴的开场动画、雄浑壮阔的音乐、细腻生动的角色与背景再配合绚丽的刀光剑影，使其成为拥有的 PS 的格斗爱好者不容错过的优秀作品之一！

文/骑士黄

PS	FTG	CD－ROM
	NAMCO 96 年 12 月 20 日发售	

早期 NAMCO 推出的业务用机《SOUL EDGE》中可使用的角色只有八人，其后又推出了可使用隐藏人物黄星京及 BOSS——CERVANTES 的最新版本，PS 版的《SOUL EDGE》即是以这个最新版本为基础开发的，再加上其可媲美一部精采绝伦影片的开场动画，新增的 VS BATTLE MODE（对战模式）、TEAM BATTLE MODE（组队战模式）、SURVIVAL MODE（生存模式）、PRACTICE（练习模式）以及极具特色的 EDGE MASTER MODE 和 WEAPON ROOM，无疑大大提高了这款游戏的耐玩性和精彩程度。



体现 3D 格斗游戏精髓的战斗系统

■"武器"是游戏的要点所在

本游戏最大的特点可以说是每位角色都手持武器，可以说象 3D 版的《侍魂》，然而更具创新意义的是角色手持武器可以变更，不同武器的性能会对角色的攻防力、速度带来很大的影响，此外整个游戏内容也是以"武器"为核心。在角色体力槽下方有一个武器能量计，它表示角色所持武器的耐久度，当抵挡对手攻击或使出致命攻击时，武器能量计就会略微削减，一旦跌致零的时候，手上武器随时都会被弹飞，要靠武器使出的特殊技便无法使出了。

■蹲下攻击法，不容忽视

蹲下的攻击法通常是最为玩家所忽视的，原因是此招很容易打空，而且不一定能一出即中，但只要熟练掌握所选用角色的蹲下攻击招式再配合正确的时间，蹲下的横斩或纵斩都是相当有效及杀伤力的。

■善用防御不能技重创对手

每位角色都有一招威力巨大使对手不能防御的招式，虽然出招过程比较慢，但在远距离使用时便能够牵制住对手，另外趁对手倒地时使出这招，就可能相当于一个很大的倒地追击技巧，对手刚起身就会被击中。所以一看到有机会就尽量使用这招吧！

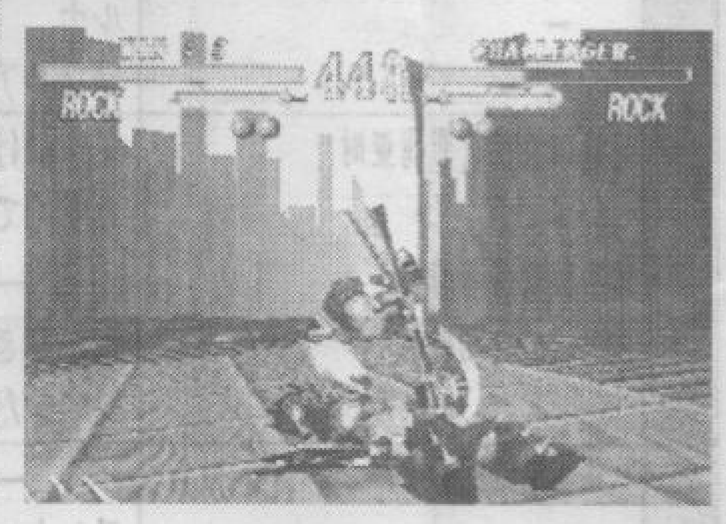


■聪明的话就多用闪避技巧

"闪避"已是 3D 格斗游戏中越来越受重视的概念之一。聪明的玩家都知道用闪避来避开对手大型攻击，尤其是被致命攻击打中的机会。而且当避开对手的攻击时，还可以看准对手的破绽，还以一招横斩或纵斩。另外，在回避之后就可以趁机改变战术以及调整与对手之间的距离，重新展开有利的攻击。

■倒下追击技必不可少

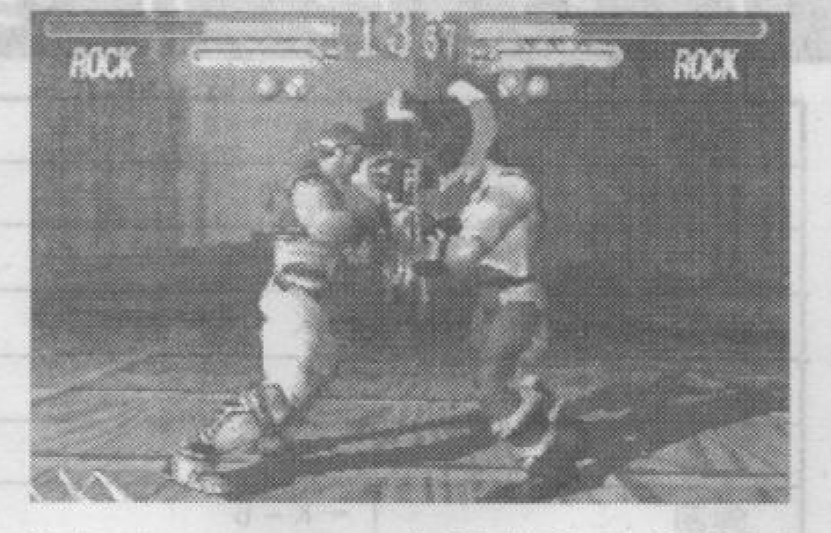
和大多数 3D 格斗游戏一样，本游戏的倒下追击技可分为大小两种，必须根据敌人被打倒时与己方的距离来选用，若对手倒在身旁，最好是用小追打，若对手倒在略远一点的地方，而他又未能尽快起身，这时最好用大追打，若对手在远处倒下，一般还是不追打为妙。



■致命攻击，爽快无比

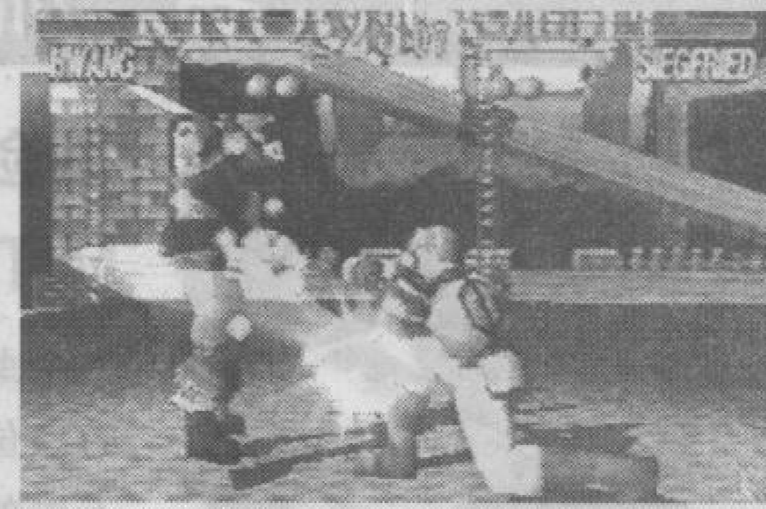
每位角色都有一至二招致命攻击技巧（相当于超杀），若时间配合得好，往往能一举给予对手重创，全角色共通的指令出招指令是 A＋B＋G，这时武器能量棒就会略有消耗。一旦致命攻击击中对手便会自动连续再攻击对手四次之多，而且在最后一次完结前，若能追加输入各角色特定的后继指令就可以形成极为华丽的致命连续组合技。

■相生相克的格剑技巧



若双方同时攻击并且武器在运动轨迹中相撞的话就会变成格剑动作，这时双方可以连按 A、B 或 K 来进行格剑，本游戏的格剑和一般的格斗游戏不同之外在于：A、B、K 之间的关系就象石头、剪刀、布的关系，也就是说 A 克 B、B 克 K、而 K 又克 A，如果是双方所按键相同的话则是以武器特性和按键的快慢来一决胜负，你明白了吗？

■灵活运用起身的技巧



己方被打倒在地上的时候，对手往往会徘徊在你的附近，以便在你起身的时候进行蓄谋以久的下一轮猛烈进攻。不过，起身之时也是你利用前、后滚动及横向侧滚来避开对手攻击，以及利用起身攻击技来反击对手的时机，使用方法即是根据所要起身的方向来按方向键同时再配合各个攻击键，这样就能形成起身攻击技。

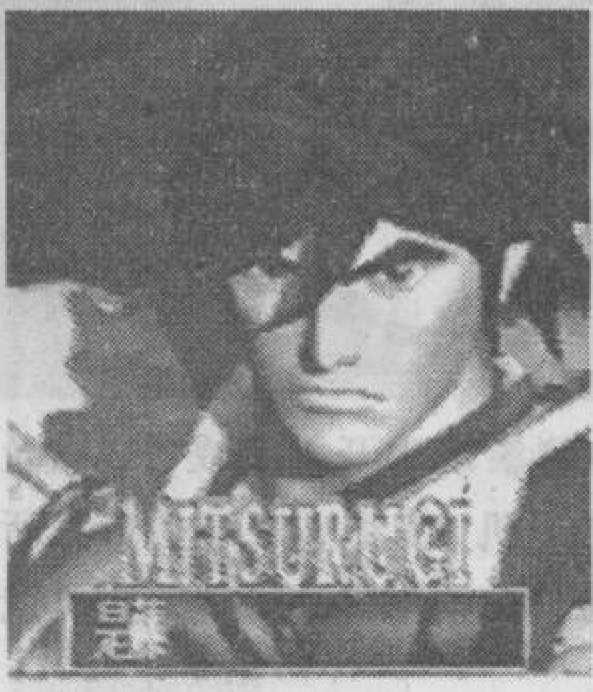
全角色共通指令表

	技名	指令	攻击特性
普通技	防御	G	——
	蹲下防御	⇩G	——
	防御反弹	→G	——
	横斩	A	上
	纵斩	B	中
	踢击	K	上
	蹲下横斩	⇩A(或⇩A+G)	上
	蹲下纵斩	⇩B(或⇩B+G)	下
	蹲下踢	⇩K(或⇩K+G)	特殊中段
	中段踢	↘K	中
	突进	→→	移动
	疾退	←←	移动
	前冲	→→	移动
	追追	格剑时 A(或 B 或 K)连按	——
闪避及闪避攻击	画面深处闪避	↓↑	移动
	画面前方闪避	↓↓	移动
	深处闪避－横斩	↓↑A	移动－中
	前方闪避－横斩	↓↓A	移动－中
	深处闪避－纵斩	↓↑B	移动－中
	前方闪避－纵斩	↓↓B	移动－中
	深处闪避－踢	↓↑K	移动－下
	前方闪避－踢	↓↓K	移动－下
跳跃攻击	小跳跃－快速武器攻击	↑A(或 B)	中
	小跳跃－快速踢击	↑K	中或特殊中段
	大跳跃－快速武器攻击	⇧A(或 B)	中
	大跳跃－快速踢击	⇧K	特殊中段
	小跳跃－武器攻击	↑－A(或 B)	中
	小跳跃－踢击	↑－K	中
	大跳跃－武器攻击	⇧－A(或 B)	中
	大跳跃－踢击	⇧－K	中
追击	小倒下追击	↑A(或↑B)	追加攻击
	大倒下追击	⇧A(或⇧B)	追加攻击
转身攻击	转身－横斩	背向对手时 A	上
	转身－蹲下横斩	背向对手时⇩A	下
	转身－纵斩	背向对手时 B	上
	转身－蹲下纵斩	背向对手时⇩B	特殊中段或下
	转身－踢击	背向对手时 K	上
	转身－蹲下踢击	背向对手时⇩K	下

	技名	指令	攻击特性
起身技	快速起身	G 连按	——
	深处横转	⇧	——
	前方横转	⇩	——
	前转起身	⇨	——
	后转起身	⇦	——
	起身武器攻击	A(或 B)	中
	起身踢击	K	下
无武器时特殊攻击技	JUMP	A	上
	JUMP & FOOK	A－A	上－上
	PUNCH COMBO	A－A－A	上－上－上
	BODY FOOK	→⇨A	中
	JUMP & TOE KICK	A－K	上－中
	SPIN KICK	A+K	中
	REVERSE SPIN KICK	背向对手时 A+K	上
	UPPER	B	中
	DOUBLE UPPER	B－B	中－中
	UPPER & FOOK	B－A	中－中
	ELBOW SMASH	↓B	中
	DOUBLE KNUCKLE	→⇨B	上
	SMASH & FOOK	↓B－A	中－中
	HIGH KICK	K	上
	DOUBLE KICK	K－K	上－上
	SIDE KICK	↘K	中
	SLIDING KICK	前冲中 K	下
	ARM CLUTCH DROP(男)	A+G	投技
	REVERSE FLIP(男)	B+G	投技
	SHOULDER THROUGH(女)	A+G	投技
	KITCHEN THING(女)	B+G	投技
	BACK DROP	背后 A+G(或 B+G)	背后投

招式注解	
→	快速按方向键
⇨	长时间按方向键
A－B	A、B 顺序按下
A+B	A 和 B 同时按下
特殊中段	蹲下防御可能的中段攻击
★	致命攻击技， 需持武器有一定耐久度方可使用， 总是以 A+B+K 开头

十名流浪剑士特色介绍



御剑平四郎 MITSURUGI

此君极擅长捕捉对手的虚位，无论上段、中段或下段的攻击都一样利害，而且招式变化无穷，准确度也是一流，绝对是值得大家选用的一号主角。

技名	指令	攻击特性
挂	A	上
双挂	A－A	上－上
巴挂	A－A－A	上－上－上
挂旋	A－A－↓A	上－上－下
挂神乐	A－A－B	上－上－中
缀	→A	上
缀旋	→A－↓A	上－下
缀神乐	→A－B	上－中
散黄金	↘A	中
残雪	↓A	下
贽扩	←A	上
胫旋	↙A	下
抹	B	中
抹摺	B－B	中－中
抹卷	B－B－A	中－中－上
卷旋	B－B－A－↓A	中－中－上－下
卷神乐	B－B－A－B	中－中－上－中
风穴	→B	中
天杂子	↘B	中
熏	↓B	特殊中段
贽掠	←B	中
空神乐	→→B	中
蹴	K	上
面割	→K	中
横蹴	↘K	中
弹刺	←K	中
弹割	←K－B	中－中
稻穗卷	↓K	下
稻穗刈	↓K－B	下－中
刈	站起时 A	特殊中段
刈旋	站起时 A－↓A	特殊中段－下
刈神乐	站起时 A－B	特殊中段－中
节穴	站起时 B	特殊中段
膝钟	站起时 K	中
胧神乐	A＋B	中－中
炎吠	→→A＋B	中
差踏	↓↘→	移动
差踏刈	↓↘→A	特殊中段
差踏刈旋	↓↘→A－↓A	特殊中段－下
差踏刈神乐	↓↘→A－B	特殊中段－中
差踏节穴	↓↘→B	特殊中段
差踏膝钟	↓↘→K	中
滑淡雪	前冲中 K	下
杀时雨	A＋G	投技
离是藤	B＋G	投技
神之饯	背后 A＋G（或 B＋G）	投技
八卦镐	←A＋G	返技
六道捌	←A＋G	返技
畦缝	↘B	倒下攻击
茜暮六	→↘↓↙←B	防御不能技
★三途之渡	A＋B＋K－←↙↓↘→B＋K	中
★黄泉之连	A＋B＋K－←↙↓↘→A＋K	中



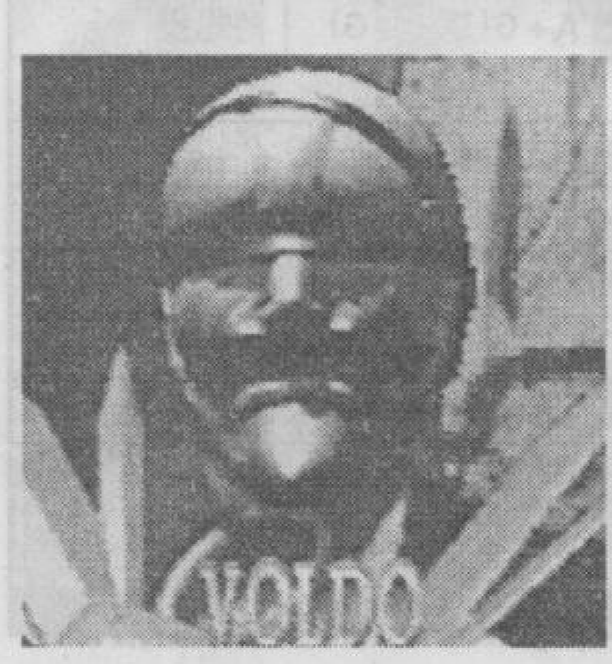
SIEGFRIED 西格飞

这位兄台凭手上长剑，在长距离攻击中占尽优势，另外他亦擅长冲击战术及反弹借力，是不可多得的优秀战士之一。



SEUNG MINA 成美那

这位小姐擅长于远距离攻击，手上一柄大刀颇有关公风范，不过近身格斗时大刀就显得有些不便，不妨多用用横斩和腿技。



VOLDO 维尔多

长手长脚的家伙，所以基本攻击也是以远、中距离占优势，再配合他的快速移动步伐，往往能占上风，大家不妨多多尝试。



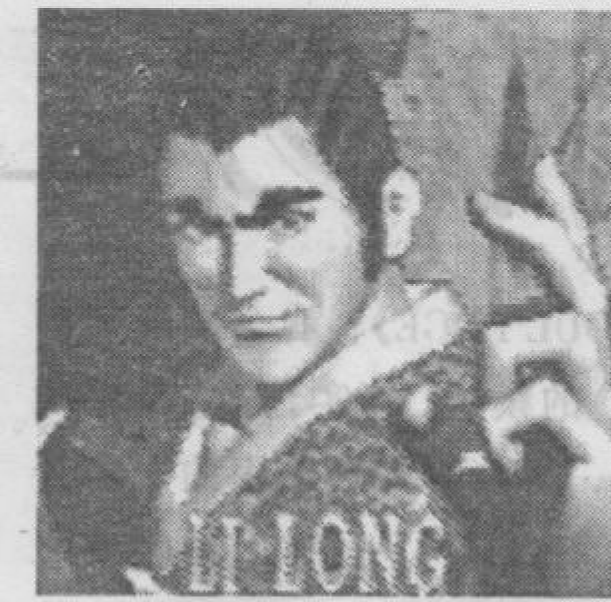
TAKI 达纪

忍者本来就以速度著称，再加上又是女的，招式更是迅快无比，最擅长于近身格斗，若能配合复杂多变的腿技以及闪到对手身后的攻击，杀伤力可谓一流。



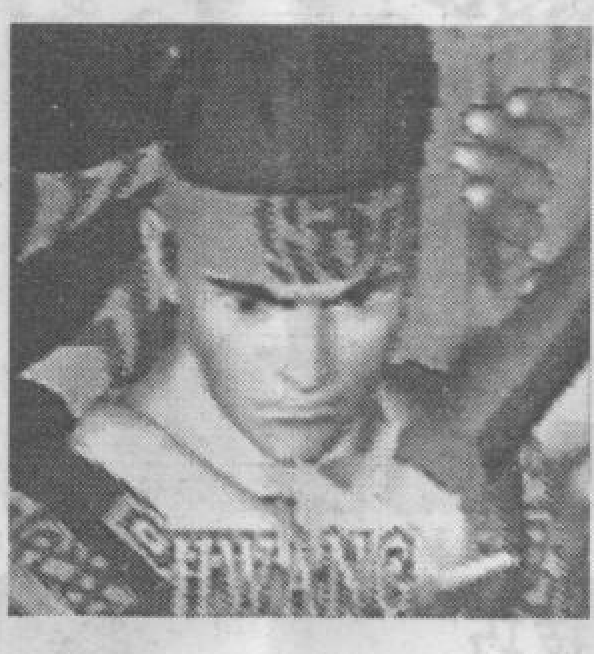
洛克
ROCK

一听这名字就知道这是位岩石一般的重量级壮男，大杀伤力的战斧是其得意兵器，但近距离攻击却是他的弱点，所以唯有拼命来对手拉开距离。



李龙
LI LONG

这位大叔以中、近距离的狠辣招式见长，而且中段和下段攻击方面命中率十分高，但落空后的破绽也较大，用他来克一些擅长近距离作战的对手十分适合。



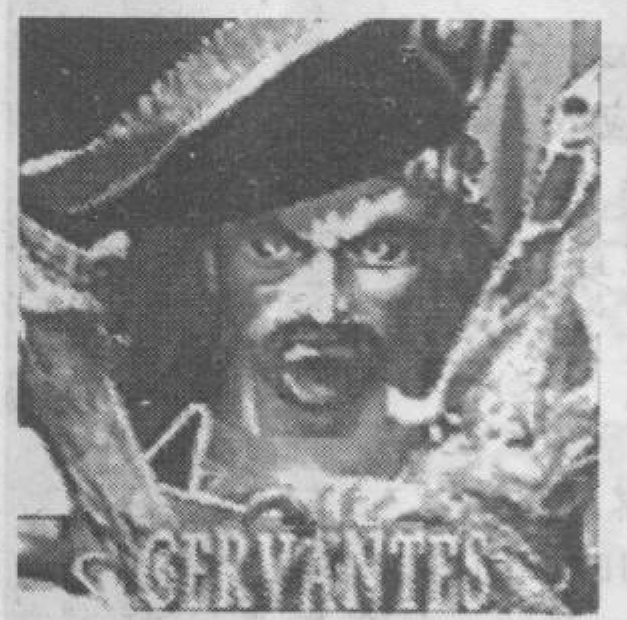
黄星京
HWANG

老黄的特点是比较擅长以下段攻击开始的连续组合技，所以就算对手灵活异常，一旦中招后也难逃后续的厄运，但他的唯一弱点是不够劲度和火爆。



苏菲迪亚
SOPHITIA

这位小姑娘的中距离和下段攻击十分利害，再加上她身手敏捷，命中对手是很简单的事，不过杀伤力就差了一些，唯有以快打慢才能致胜。



塞万提斯
CERVANTES

船长大叔最拿手的就是长距离攻击，而且招招都是大杀伤力，但近身时就不易发挥必杀技的威力，而且破绽也相对较多，要用好他可不是容易的事哦。

秘　技



胜利后转换视点

在每一场战斗KO时，按住□、△、×、○任何一键不放，就可以用十字键来任意转换视点。

爆机画面　每人第二种

- 黄星京：拿起 SOUL EDGE 时不停按 A
- 洛克：举起 SOUL EDGE 时不停按 B
- 达纪：在 SOUL EDGE 飞向她之前不停按 G
- 苏菲迪亚：进入了森林时不停按→
- 御剑平四郎：先按 A 后按 B
- 西格飞：望向 SOUL EDGE 时不停按 B
- 成美那：在走到父亲旁之前不停按↑↓
- 李龙：先按 A 后按 B
- 维尔多：进入大门之后不停按↑↓
- 塞万提斯：爆机之后不停按 B



成汉明
HAN MYONG

在 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，再使用角色成美那于街机模式中尽量不续关并以高分数打爆机一次，就可以使用隐藏角色——成美那的爸爸成汉明。

五名隐藏角色选用方法

刀魂
SOUL EDGE

将全部角色不论任何难度打爆机，就可以使用本游戏的最终 BOSS —— SOUL EDGE。

西格飞！
SIEGFRIED!

在 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，就可以使用隐藏角色——魔化了的西格飞。

苏菲迪亚！
SOPHITIA!

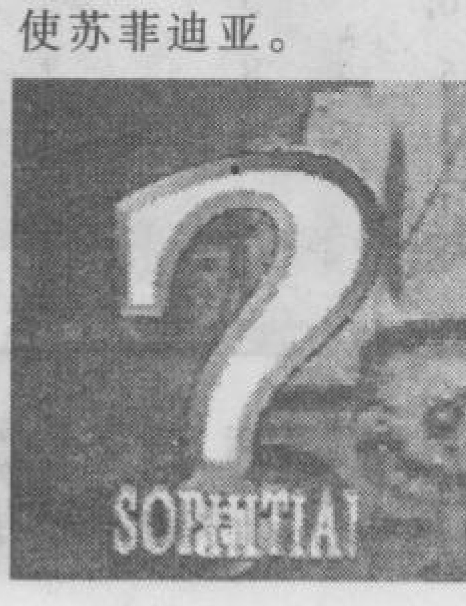
在 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，就可以使用隐藏角色——天使苏菲迪亚。

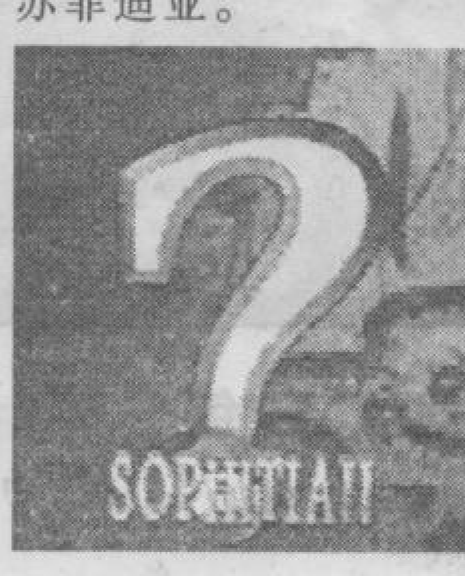
苏菲迪亚！！
SOPHITIA!!

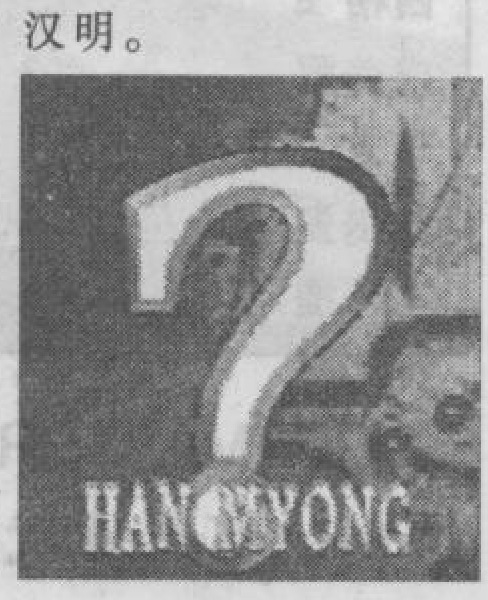
在 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，就可以使用隐藏角色——女神苏菲迪亚。











魂之利刃——武器收集之旅

文/MEMORY

如果你深入玩过 PS 版《SOUL EDGE》，就会发现其中有一个《EDGE MASTER MODE》的模式，其实，这才是游戏设计最过人之处，在该模式中，玩者可从供选用的十名角色中挑择一人，进行其“武器收集之旅”。所谓“武器收集之旅”，就是所使用的角色在规定的胜利条件下，取得战斗的胜利，便会得到新的武器。在这些新武器中，有相当一批都是非常利害的，尤其是最后一种(第八种)，如果能得到，以后即使和“ULTRA HARD”难度的敌人交手，也会无往而不利，并且，这些武器更可以在进行 2P 对战时以及任何模式中使用，使游戏魅力大增，由于在《EDGE MASTER MODE》中没有难度设定，且每战都有固定条件，使得难度较大。现在，便将每个人物战斗时需要注意的地方说明一下。



■EDGE MASTER MODE 中的胜利条件	■达成胜利条件之取胜技巧
1. 将对手击败	全力进攻对手
2. 将登场的敌手全部击败	装备攻、防力都高的武器，小心应战，减小失误
3. 在限定时间内击败对手	注意剩余时间，不要和对手周旋，迅速进攻
4. 在限定时间内不被对手击败	和对手拖延时间，以跳跃到对手身后和闪躲为主
5. 使用投掷技击败对手	看准时机近身使用投掷技
6. 中毒且体力不断减少情况下击败对手	全力进攻对手，多用连续技
7. 中毒且体力不断减少情况下用投掷技将对手击败	不要防御，尽快接近对手使用投掷技
8. 将对手的武器破坏	装备破坏力高武器，在对手防御时多用轻斩攻击对手武器
9. 使用空中连击将对手击败	熟练使用能把对手挑起并且能空中追击的招式
10. 在重伤情况下将对手击败	装备高攻击力武器，多用疾退来避开对手攻击
11. 将对手打出场外	将对手诱至场边作战
12. 使用超必杀技击败对手	熟练使用超必杀技攻击对手
13. 中毒且体力不断减少情况下将对手打出场外	尽快诱对手至场边作战

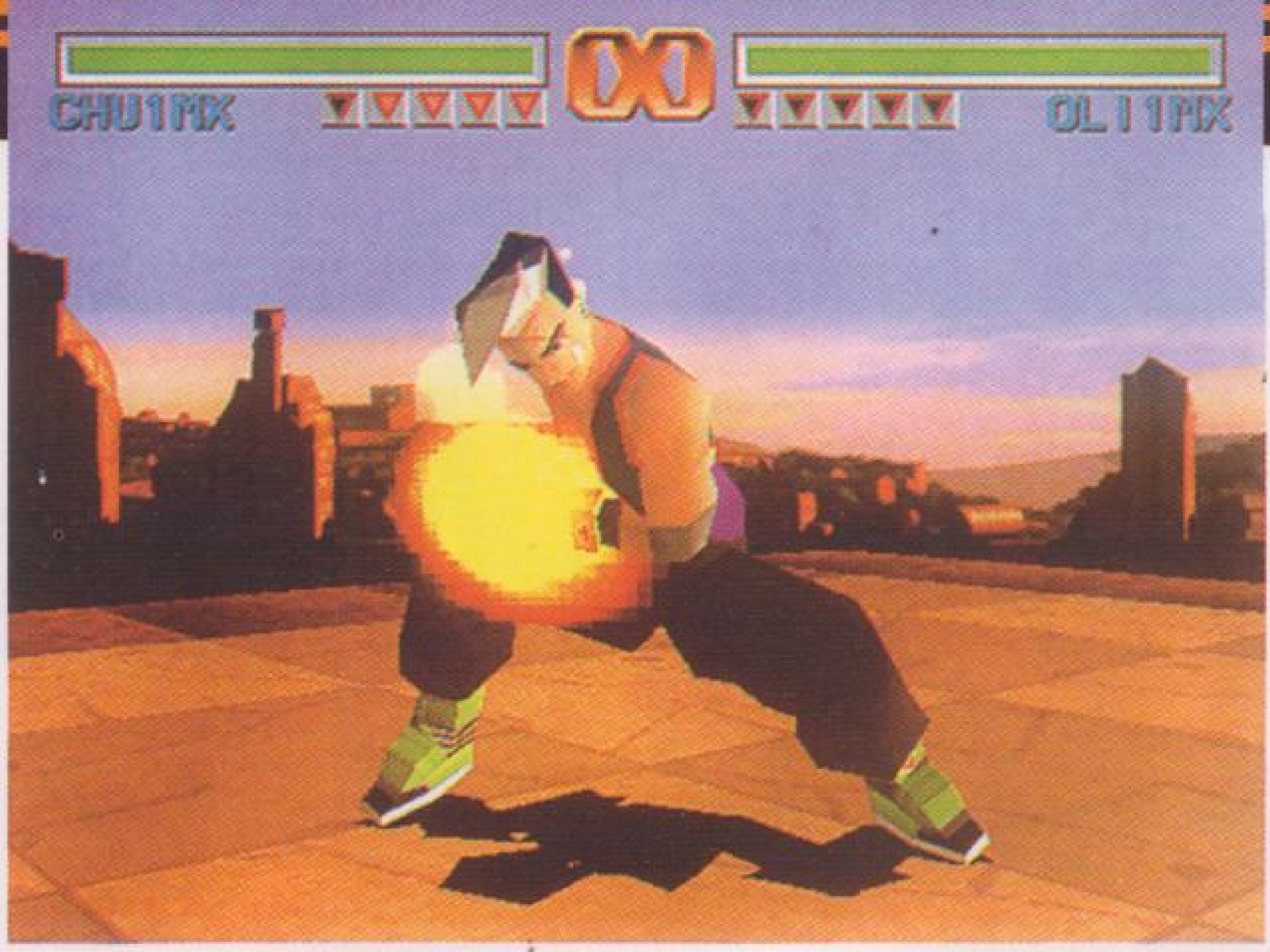
EDGE MASTER MODE 中十名剑士过关条件

	第一战	第二战	第三战	第四战	第五战	第六战	第七战	第八战	第九战	第十战
黄星京	3	4	7	8	2	9	1	2		
洛克	1	2	7	2	3	10	2			
达纪	11	3	5	2	12	3	6	2	11	
苏菲迪亚	1	11	1	4	10	2	6	5	2	
御剑平四郎	2	3	5	6	9	2	3	12	2	
西格飞	1	2	2	6	3	5	10	2		
成美那	3	2	3	5	8	2	3	10	2	
李龙	1	3	2	9	2	2	2			
维尔多	1	9	3	4	11	3	6	2	10	2
塞万提斯	1	2	2	13	5	3	9	1		

EDGE MASTER MODE 每位剑士第八件武器获得法：

在最终战斗后，看完 ENDING 画面，再立即返回前七个战场(尤其是附近的)中反复战斗，在得胜后即有可能得到这件武器。

责编/特工黄



TOBAL 2

PS	厂商：SQUARE 类型：FTG	CD-ROM
	发售日 预定97年春	

在前作推出不到一年的时间，续作就再次登场，而且还加入了新的角色！

在《TOBAL 2》中我仍然还是TOBAL NO.1呀！

SQUARE的第一款3D FTG《TOBAL NO.1》一下子就受到广泛的好评，现在它的续作又登场啦！游戏继承了前作的“360°自由战斗”的系统，可以从敌人的侧面、身后发动攻击，同时又有许多华丽非常的技巧。本作中包括前作中的8名角色及新人物，每人均会在游戏中逐渐学到一种被称为“奥义”的特殊技。而本作即是以这种必杀技为中心而展开全貌的。

新的角色



→由鸟山明担任原画的女性角色，通过肌理描绘法被栩栩如生地再现。

效果非常恐怖！



击中对手时

←在打中对方时，会有火花的效果，这在2D FTG中是非常普遍的。



防御攻击时

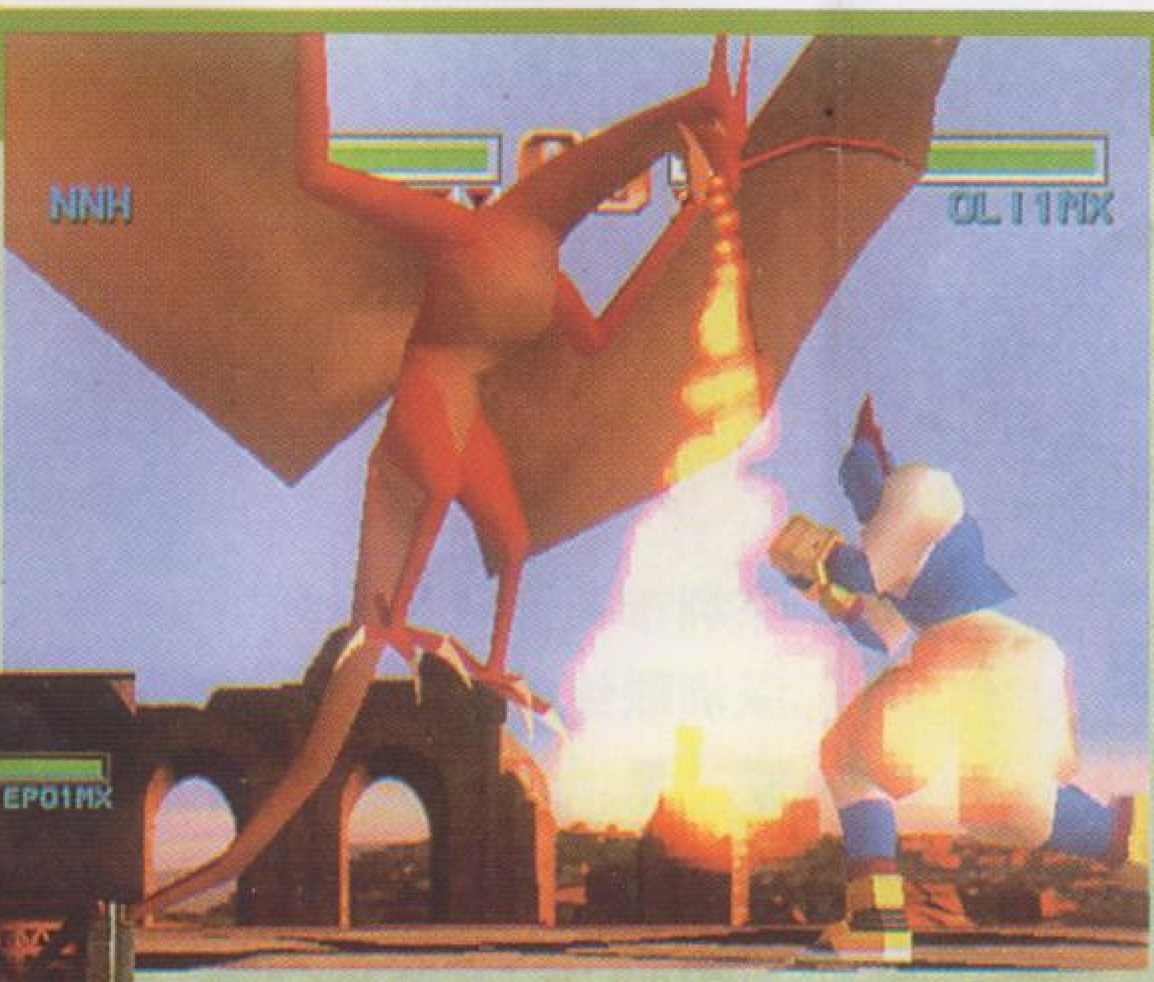
→如果防住了对手的攻击，会看到有汗珠向四周飞散。格斗真是一件辛苦的事呀！

人要与这么多怪兽作战！？

在《TOBAL 2》中除了有人的角色以外，还有恐龙和猫这样的动物系角色。并且在用法上是不尽相同的。这样战斗会更加精彩吗？！



←敌人竟是恐龙!!要怎样进行进攻呢！？好好想想吧！



↑喷出巨大火焰的飞行龙。这家伙是在QUEST MODE中出现的敌人呀！有乐趣！

蜥蜴！？



→它的身体很矮小，普通的攻击不容易打中它。



→这是猫吗！？我看倒有点儿象一只大狗。

公开了各角色的“奥义”！！

本作中，所有的角色都会特殊的技巧“奥义”。它是一种飞射的道具，可以对远距离的敌人进行牵制。善用“奥义”进行战斗是胜利的关键。被“奥义”击中会飞起来，若在台边的话，就有可能RING OUT了。

邱吉·乌的场合

储存能量……





↑邱吉的双手正在积存能量，准备发射。



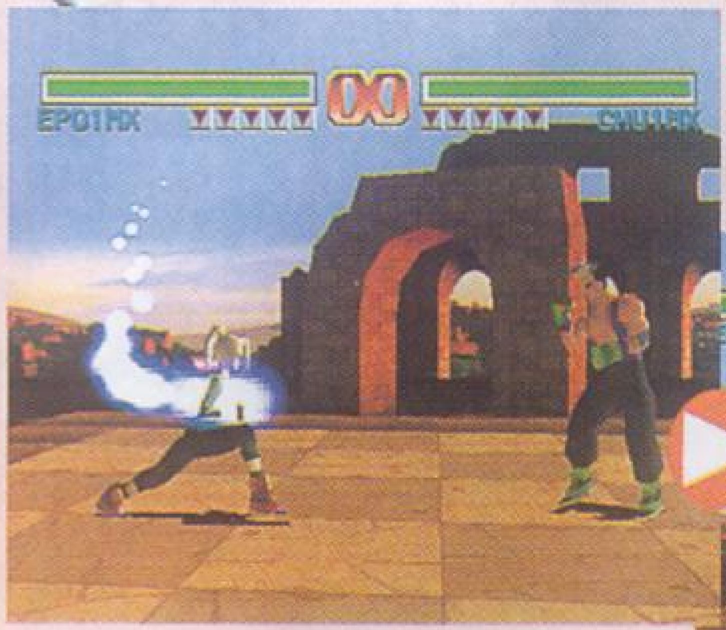


←↑发射出的“奥义”击中对手。在对手身体飞出的同时，“奥义”也弹飞了。

爱波的场合

大步向前踏出并发射





↑与邱吉一样，双手在存能量。不过爱波这招的出招时间稍稍长一些。





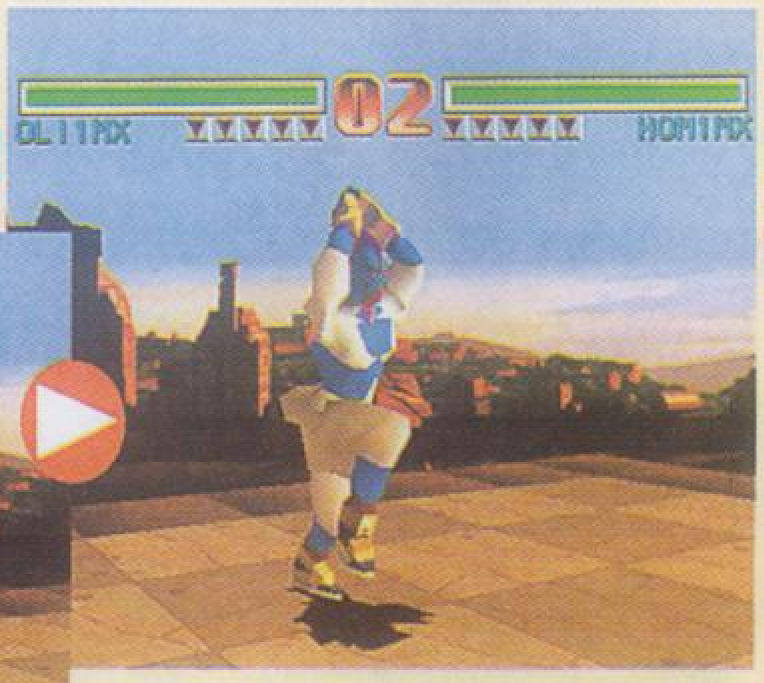
←↑人全部能量都随之招呼到邱吉的身上，他真惨呀！

欧莱姆斯的场合

首先将精神集中







←↑欧莱姆斯将双手高举过头顶，做出一个非常奇怪的姿势……

你不服我的冠！？



→一个鸡冠型的能量波飞射出去，好美哟！？

解谜模式依然健在!并且POWER UP！

前作中大受好评的QUEST MODE，在大幅提升后仍然健在。迷宫比前作增加，并且还会有露天的场地。跳跃和冲刺都成为必要的技术，还有多彩的谜题等着你。

在迷宫里面



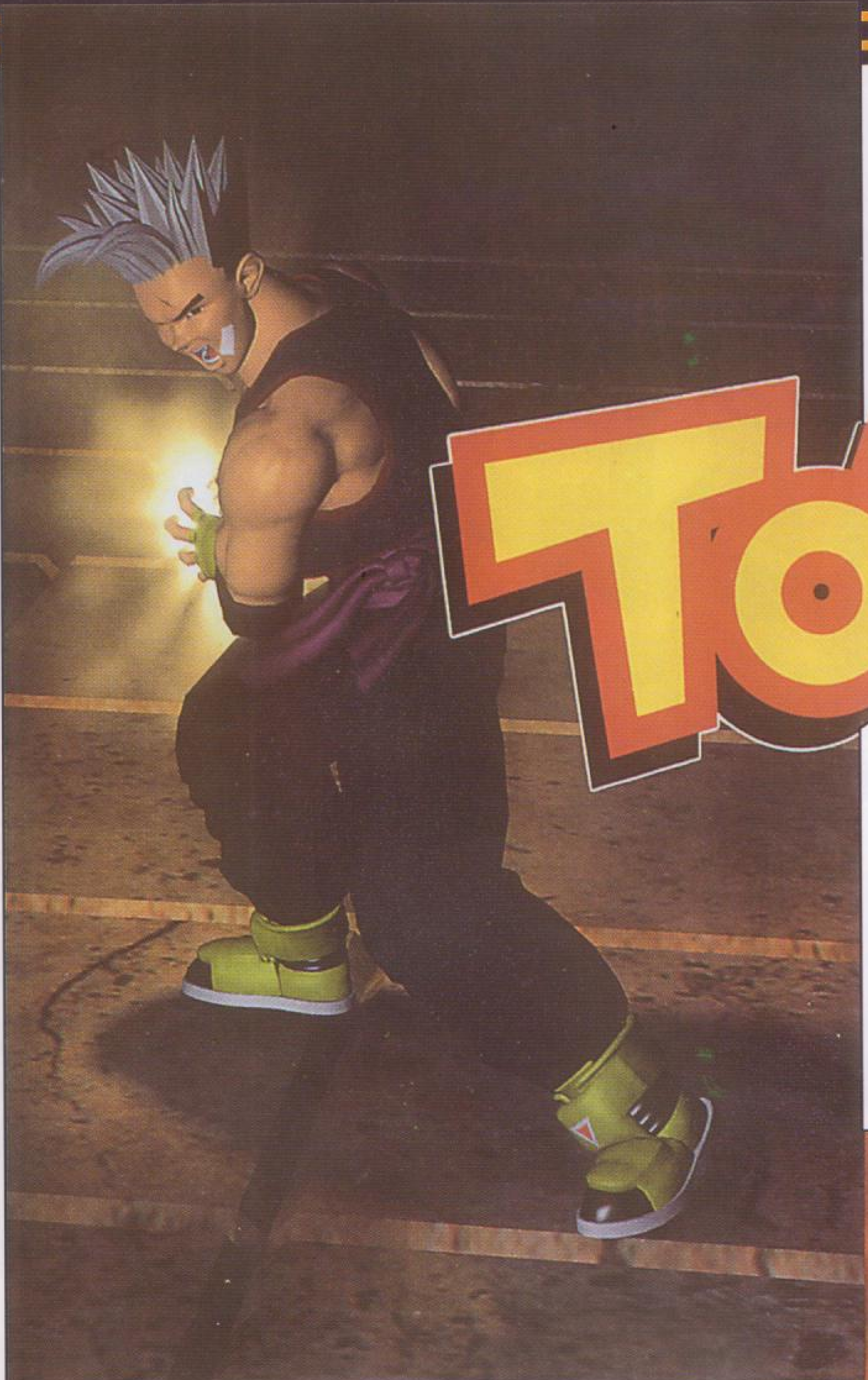
←不过更加真实了与前作中差不多的迷宫。

在露天的场地中





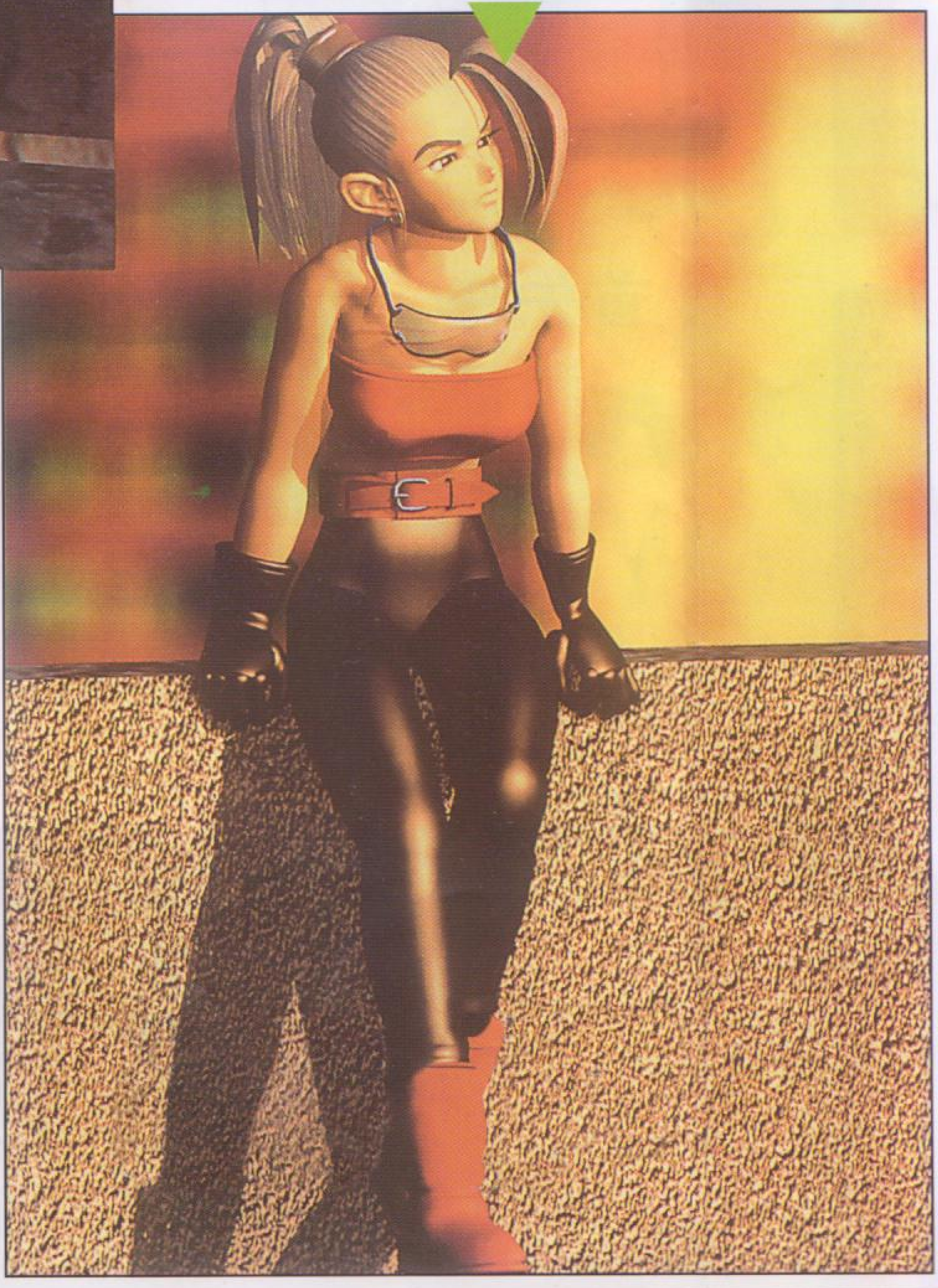
↑←在露天场地里会有在玩A·RPG的感觉，乐趣倍增！



TOBAL 2

前作中，对格斗技如痴如醉的乌丹皇帝主办了第98届“TOBAL NO.1”格斗大会。各个行星上的格斗家们云集TOBAL星球，通过紧张激烈的比赛后，格林·凯茨最终获得了“超级格斗家”的称号。但是，被格林打倒的乌丹皇帝并没有死心，他觉得受到格林等8位格斗家的屈辱。于是，在200天之后又召开了第99届“TOBAL NO.1”大会。上次的8名格斗家在继续修炼了这么长的时间后，分别都掌握了称为“奥义”的新必杀技，而且又有几位新人物参加大会，今次大会究竟会怎样呢？买一张“TOBAL 2”就知道了（以上并非广告）。

可爱的女主角爱波



作为SQUARE的第二个3D FTG作品，“TOBAL 2”比前作有了长足的进步。这不仅体现在增加了新的必杀技、增加了新的招式、QUEST MODE更复杂，也体现在SQUARE对3D CG的画面表现及3D游戏操作性方面的尝试。

玩过前作的人，会有这感觉吧：它的人物虽然很“方”，但那同真人无异的顺滑的动作却令人难忘。从画面上能够看到，不但STAGE

中的背景更加华丽，人物的光滑程度也大幅提高，原本见棱见角的POLYGON，变成了圆滑的。人物看上去顺眼多了，这就是SQUARE在3D CG领域的新的成绩吧！加上在战斗中，人物被打和防御时溅出的汗珠和火花，使这款游戏玩起来更加刺激。

前作中，SQUARE在尝试被称为“360° FREE BATTLE”的全方位战斗系统，使游戏的体感十足，自由度很高。由于SCE开发出PS用的模拟手柄（本刊曾有介绍），使3D游戏的操作大幅度的变革。对此，SQUARE的反应也是很快的，本作中就对应了这种全新的手柄。在对战中的空间移动和QUEST MODE中的角色行动发挥了这种手柄的威力，这在你玩的时候就会有切身的感觉吧！



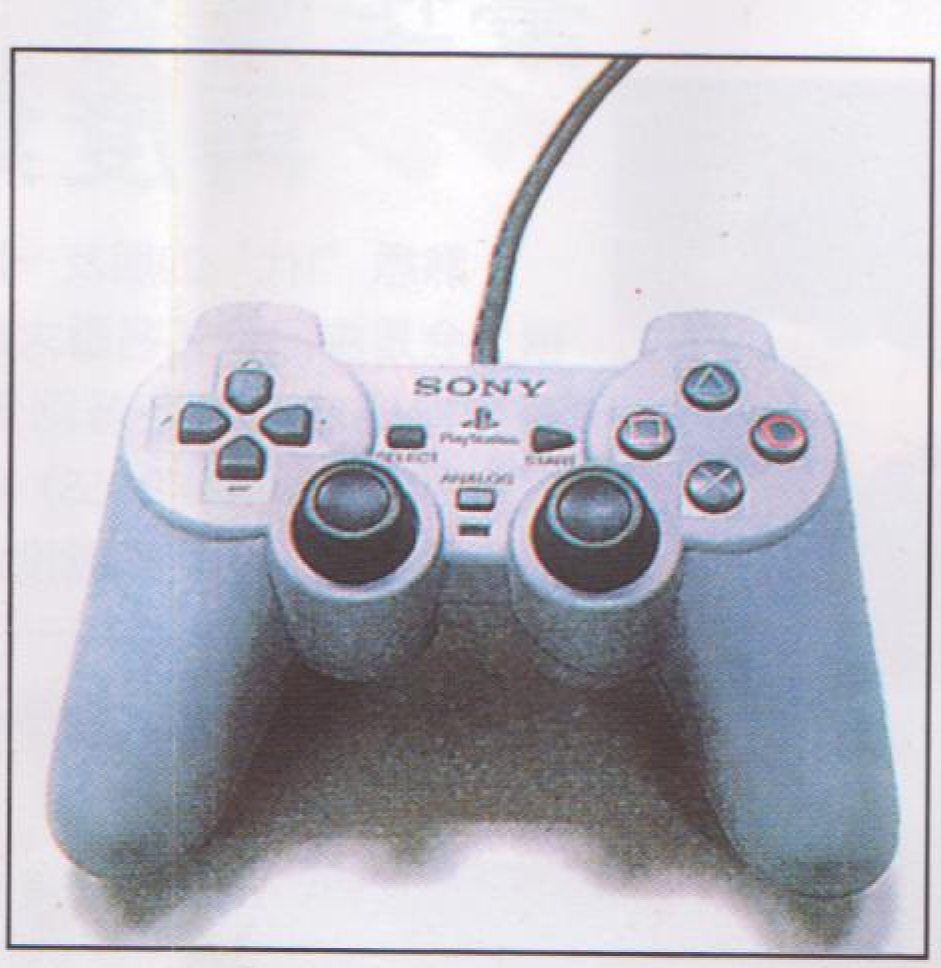
上届的冠军格林·凯茨



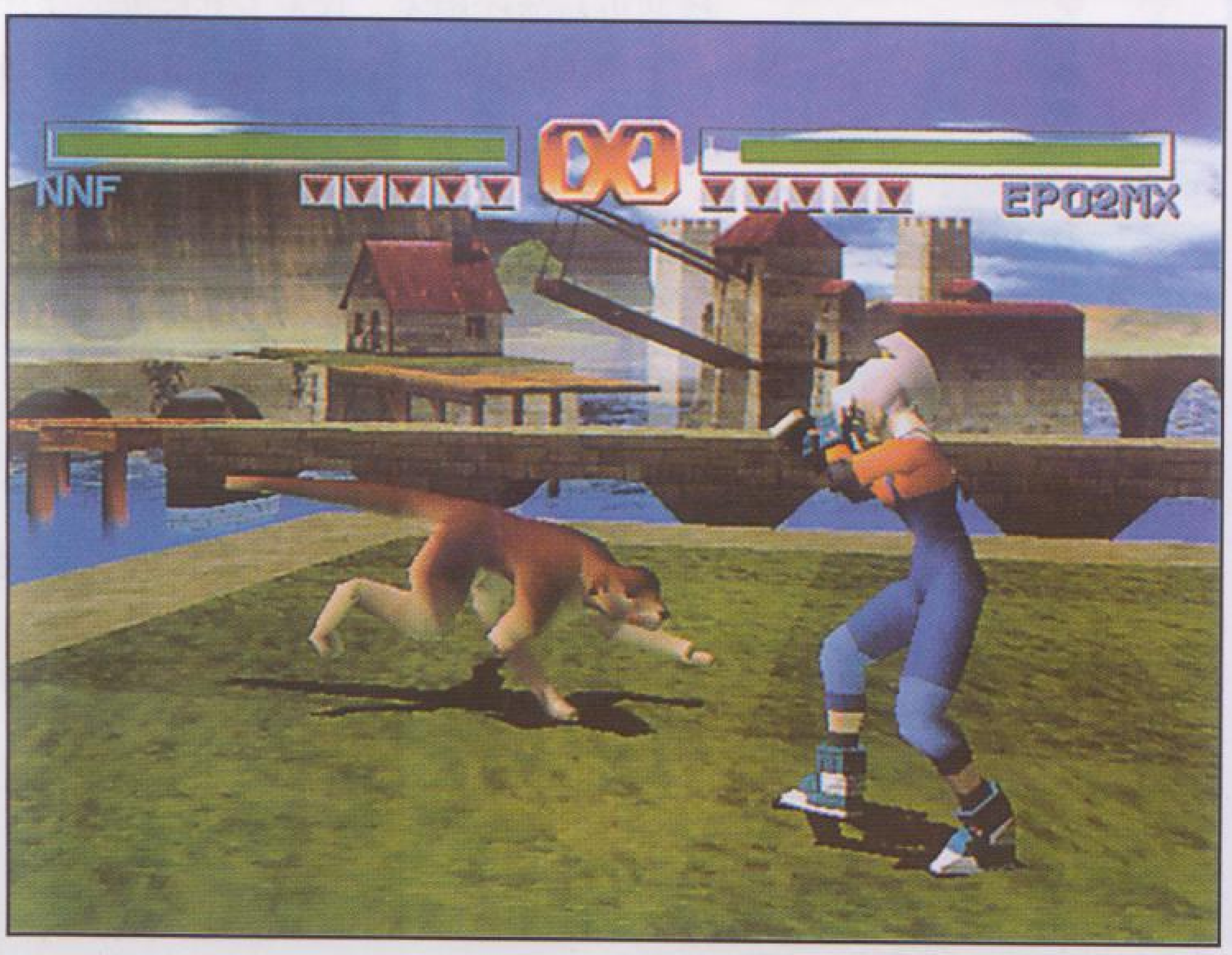
←↓前作中的人物造型不很顺滑，背景也颇为简单。



↓本作中的背景复杂多了，又有桥又有房子，底下还有碧蓝的海水。各种角色看起来也顺眼多了。



→这就是SCE新推出的模拟手柄，本作也有对应其振动系统的设计。看来它是“TOBAL 2”的重要武器呀！



QUOVADIS 惑星強襲

银河舰队 QUOVADIS 2

又一场命运的戏剧在遥远的银河系如今，上演了……

机种：SS
厂商：GLAMS
类型：S · RPG
媒体：CD-ROM
发售日：97年3月



以新的星系为舞台展开的具有科幻战术的战斗！

再度掀起银河风暴!!

距前作上市一年后的今日，它的续作的姿态逐渐显身了。此作的舞台是从前作描绘的伊贝尔卡兹条约世界开始，直至遥远的边境银河“STELLAR星系”。主人公欧瓦兰为了避免星系间的战争却被卷入这无休止的争斗中。游戏不论从设定的细致严密还是真实的世界观，战斗的戏剧性等等众多系统都比前作有着长足的飞跃。情节也与前作相连，基本上是标准的续作形态，喜欢科幻银河战争的朋友来建立自己的功勋，重新捍卫宇宙中美丽银河的和平吧！



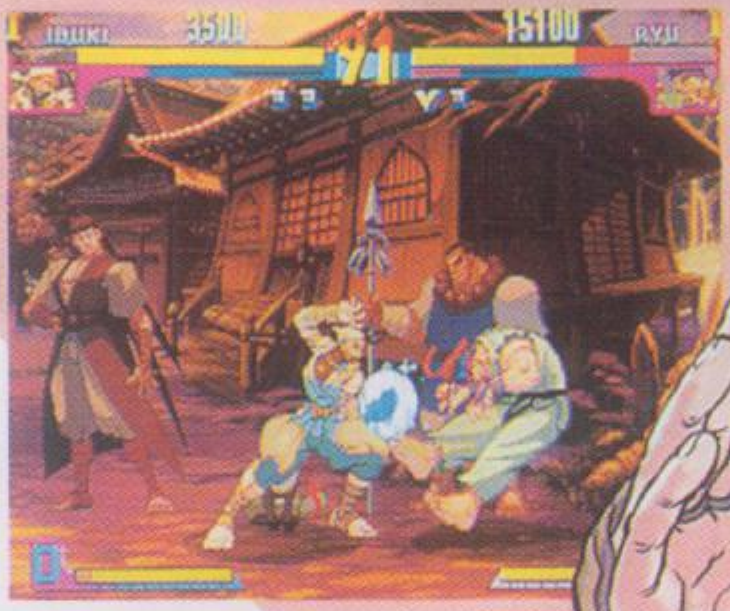
↑这就是整个星系的地图表现画面，特征是由6个惑星构成，看得出来吗？

豪华阵容再度集结

熟悉“1代”的朋友一定猜到插画仍会是由日本著名画大师美树本晴彦担纲的，总监督则是参加了《超时空要塞MACROSS》制作演出的板野一郎先生，机械设计则是由担当《Z高达》的藤田一已先生充当，等等等等，总之阵容之強大足以令玩家心动。



“街霸III”新人大赏第一炮!!!





限于版面有限，此次只能向大家简单介绍八位新人中的两位，就是来自纽约的ALEX君和据说是忍者出身的女高中生息吹（与樱不会同所学校吧？）



←在温泉乡中（乱马？）KEN这一拳能把波动拳打碎吗？！



←这一脚很可能是隆新添的招式。

平时也是喜欢偶像明星的高中生，但身份是战国时代忍者的后代。



→DUDLEY是个十分狠毒的家伙，看息吹小姐好惨啊！



→新技“阻碍”若成功的使出，会停止对手攻击并反击。



↑看到画面出现的诡异现象了吗？“超杀”的背景都是这样的。



生活在繁华都市纽约的曼哈顿区的他，现和父亲好友、女儿一起生活，体型好象是个伯迪型的男子。



↑大雨倾盆，ALEX不管，依然将对手摔来摔去（大门五郎？）……

莫名憾事 隆、肯不再是朋友？！



根据报道，两人的朋友兼师兄弟关系已经破裂，为了什么？金钱抑或是KEN的女友？据说是关于KEN忙于孩子问题，隆因此发脾气？！



相信她的出现对于格斗FANS是个天大的福音，尤其是“街霸II”已风行多年，“ZERO”也在近一年内频频出击。她定会为大家带来一片新天地，尤其是对名厂CAPCOM的信赖，但同时大家一定会不约而同地提出一个问题：“何时移植到次世代上？”唉，目前仍未有一丝消息，ARC的推出日期都未定更何况……但请放心、CAPCOM不会让大家失望的！

女神异闻录 PERSONA

PS 厂商：ATLUS　类型：RPG　CD-ROM
发售日：96年9月20日



《女神异闻录PERSONA》的系统及其诡异的风格在RPG中独树一帜，为笔者所欣赏。当初看到CD封面时，就喜欢上这样象梦幻般的情景。下面让我们欣赏游戏中角色的造型设定。

大天使沃芙·玛娜芙

由妖魔金与天使凯尔芙组合生成。



魔王鲁西法

由鬼女萨罗梅与妖鬼比格留斯组合生成。



魔神维修奴

由妖魔刚德尔瓦与妖鬼亚克西尼在阿瓦特界组合生成。



大天使撒旦

要加入告发者的日记，需同其他大天使方法相同。



破坏神西瓦

由妖魔卡耐夏与地灵卡万恰在马吉西汀拜斯特界组合生成。



女神斯柯尔特

由龙王乌罗波罗斯与邪龙法维尼尔在封神具·阿布尼尔中合体生成。



地母神佳莉

由鬼女德吉尼与魔鬼兽多恩同封神具·卡尔卡特土产三个合体生成。



破坏神斯萨诺奥

要封神具·契之清水，需与其他破坏神方法相同。



《火热火热7》

之插画手册



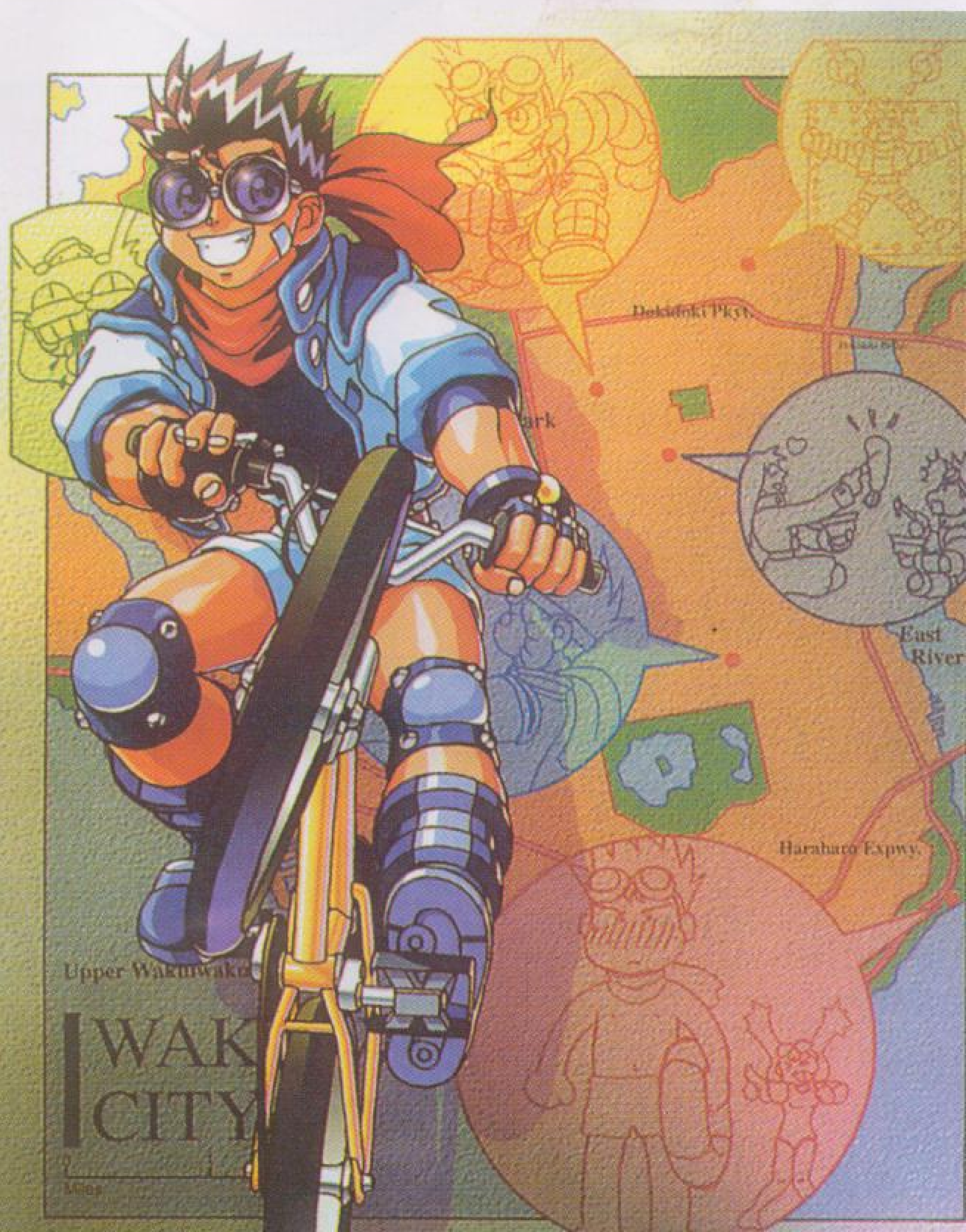






由SUNSOFT 在N · G主机上推出并将移植到SS上的爆笑另类格斗游戏以它卡通味道十足的插画和形态动作皆十分搞笑的风格博得了业界的好评。尽管它不会象SNK的格斗热作们及《街霸》那样笑傲江湖，但在如今格斗界这个战火纷飞的时代，不失有自己的性格（扮清纯？）……

现送上此部名为《わくわく7》的几幅插画，瞧一瞧这可爱的“热火吧”。



火般动感七七七，热烈欢庆嘻嘻嘻！













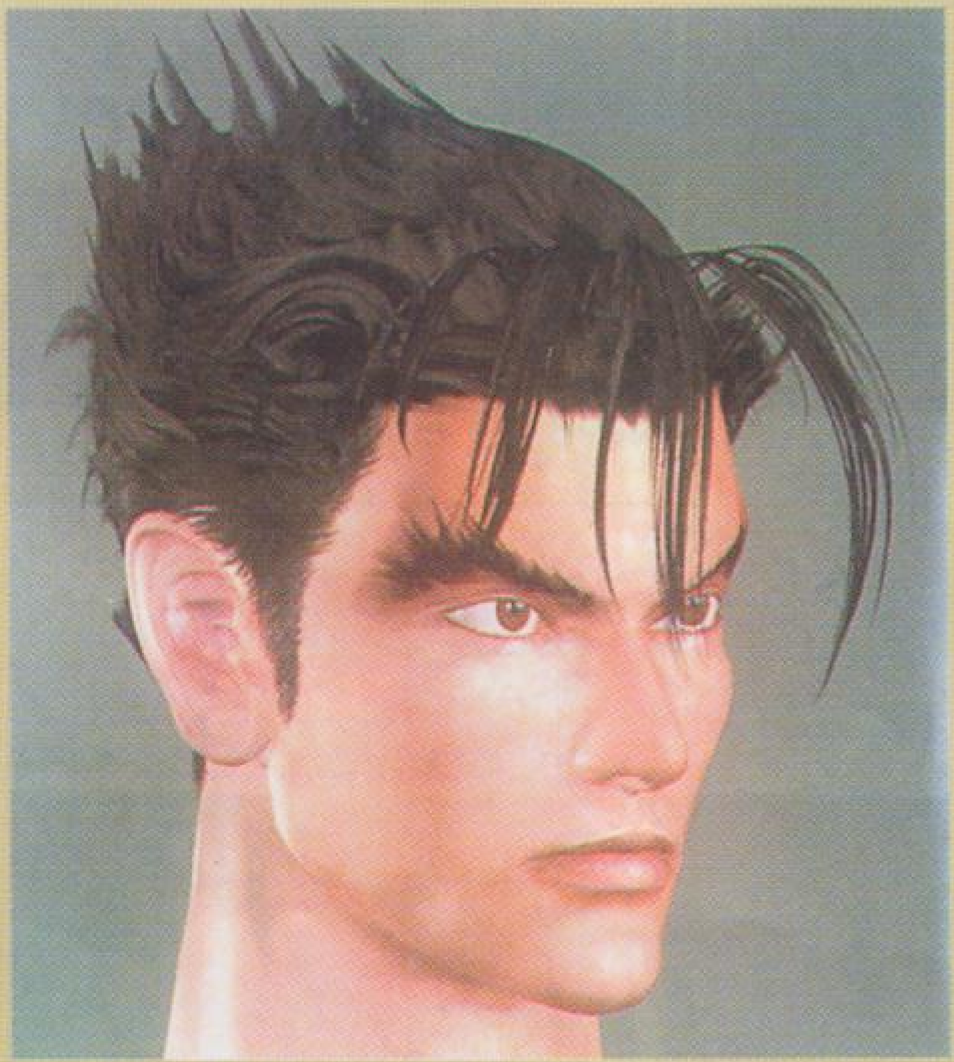


米歇尔哪里去了？还有——杰克！

经过二代的辉煌胜利后，NAMCO再度集结群雄，欲演出这《铁拳3》的崭新传说。故事设定在前作19年后的世界，究竟会发生什么样的事情呢？也许要等游戏的完成度达到很高时才能知晓，尤其是有什么样的新系统出现等等大家所瞩目的问题。

以新主人公—风间仁为首的三代战士军团强力出击！

在前两代均很受欢迎的米歇尔在本作中消失了，确实是个令人愕然的消息。且杰克也退隐江湖了。而被确定为主角的风间仁是否是继承了风间准与三岛一八两位“大侠”的惊世神功呢？其它3位新角色到发稿时正未得到确切资料。只知道一位是女性角色，另两位男性人物的装饰十分怪异，性情孤僻罢了。BOSS人物会变成谁呢？



命运的闪电 **风间仁** JIN KAZAMA

180cm，75kg，AB型，19岁，日本人。职业是格斗家。趣味同母亲一样是森林浴。十分喜欢关爱他人，尤其讨厌欺辱别人。



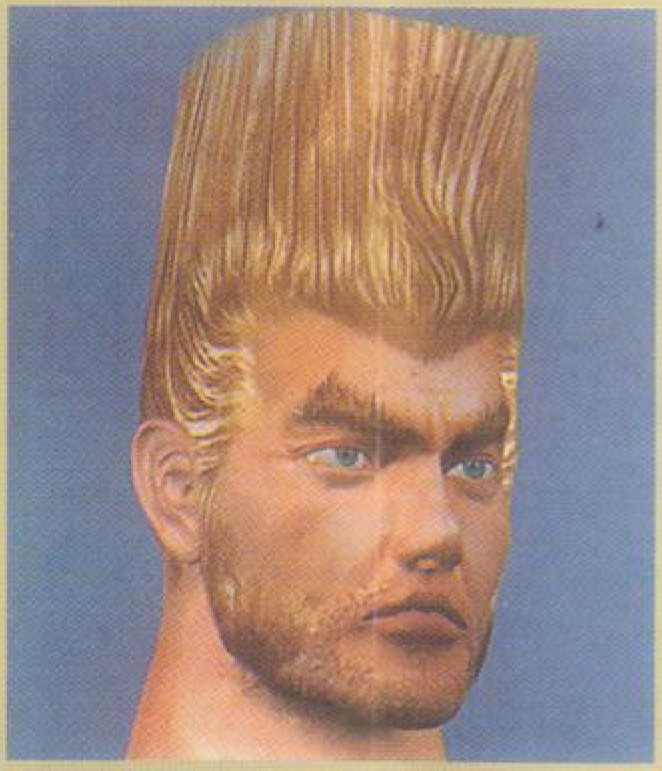
他就是在前次大会的举办过程中，三岛一八与风间准共同生下的孩子。好象是拜平八那位大叔学的三岛流喧哗空手，并将之改良，另外也继承了母亲教导的风间护身术。

19年的岁月匆匆流逝，他们怎样了？

前作出现的6 (4?) 位人物中，除LAW和KING为新生的外，其余4人均为正宗的上代人物。岁月催人老啊，不知不觉已经人老珠黄，到了4代恐怕会是全新人物的组合了吧（相对2代而言）！



←什么呀，还玩背后偷袭？都“四张儿”多了，还打

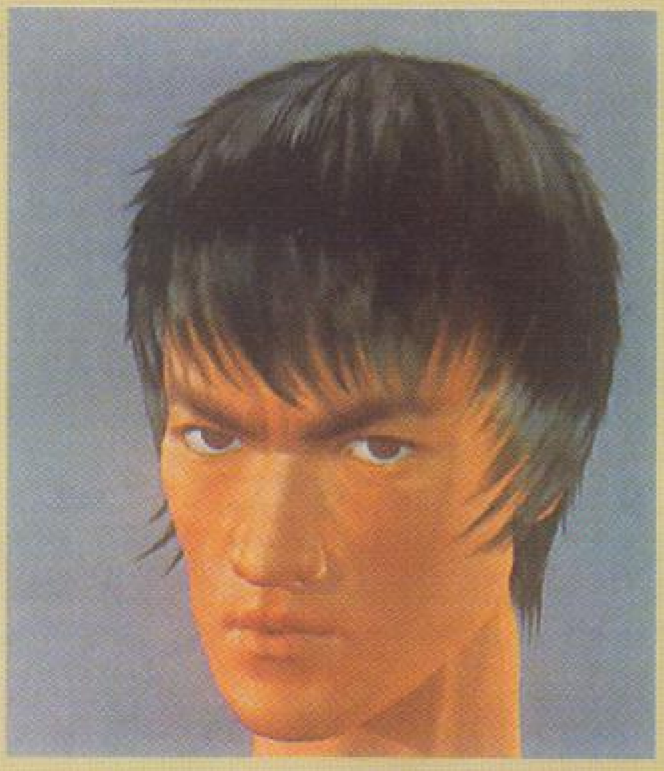


187cm, 81kg, O型，46岁，美国人。使用以柔道为主体的综合格斗技。无职业，趣味是摩托车。

超热血格斗家

保罗

还是梳着“保”式发型的他，容颜已经明显变老。不知道他的武功是否已经日臻完善，参加此次大会的目的又是什么呢？还是那么喜欢汽油的味道，不会因为上次大会的交通阻滞而还对高速公路有成见吧？！

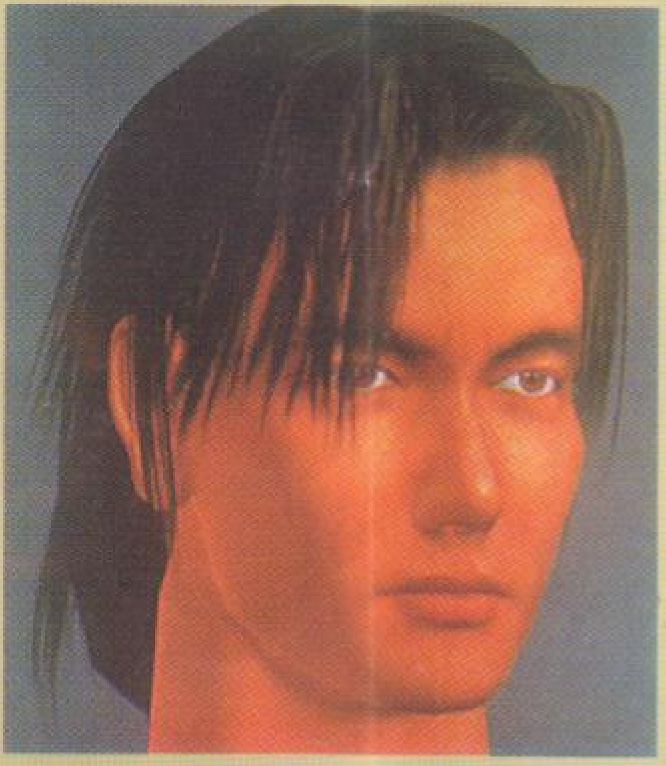


177cm, 66kg, B型，25岁，美国人。继承前代洛的家业，趣味竟然是购物，你不觉得他长得极象李小龙吗？

苏醒的炎之龙

洛

洛的2代目，继承了父亲的中国武功及道场，与保罗有着密不可分而又纠缠不清的关系。此次为了试试自己的武功而参加了大会。

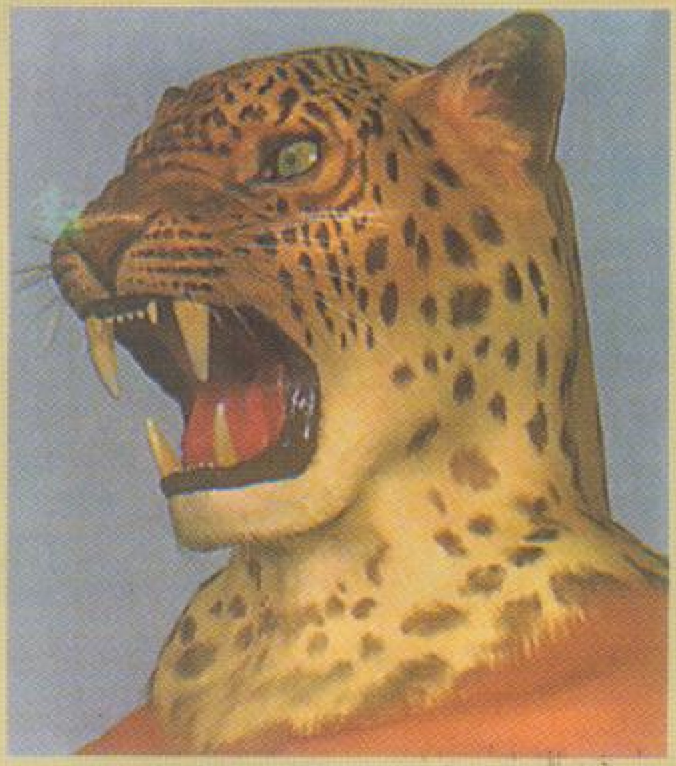


175cm, 65kg, A型，45岁，中国人。操着以五形拳为主轴的各种拳法的警官。趣味是观赏电影和早睡，且十分喜欢SONY的电器。

超级警察

雷武龙

前次大会中，追查邪恶人物布鲁斯迟了一步后，该人莫名堕机身亡。为此他疑惑重重，今次参加大会仍为追查与前代有关的案件，相信他独创的拳法会变得更凶猛。



200cm, 90kg, A型，28岁、墨西哥人。是KING的2代目，仍带着那恐怖的面具，不过心地仍是很善良的。

兽的愤怒

豹王

身为老豹王经营的孤儿院中的少年，24岁时由于老豹王的莫名被刺而担起重任。通过与老豹王的亲友A·豹王的修炼，武功更加炉火纯青。



161cm, 49kg, A型，22岁，爱尔兰人。通过“GOLD SLEEP”的实验，变为年轻了，不然算来也有近四十了吧，记忆好象也有所消失。

沉默的刺客

妮娜

前次大会中，因受一八暗杀指令而未完成，以致与妹妹安娜一同被囚。被波斯克拿博士作了，岁数小了15年。此次奉命刺杀来寻仇的风间仁。



178cm, 63kg, O型，年龄不详，无国籍。卍党首领，自创卍忍术。近年突然对网络及高尖端技术感兴趣了。

机械宇宙忍者

吉光

终于被博士研究成永久机关的完成型(?)，仍然喜欢劫富济贫。为了调查镇上格斗家失踪事件和感谢恩人的缘故，决意再次参加大会。



ぷよぷよ SUN

SS	厂商：COMPILE　类型：PZG	CD-ROM
	发售日　预定2月14日	

《噗哟噗哟》系列的最新作品，由于使用了与SS具有高度互换性的ST-V街机基板开发，所以移植度为100%。

系列的最新作“噗哟噗哟”地登场！

刚在街机上登场不久的《噗哟噗哟SUN》即将在SS上推出了。游戏既有街机版中的“单人噗哟噗哟”模式，又有对战的“双人噗哟噗哟”模式，还有适于家庭娱乐气氛的“终极噗哟噗哟”模式。此外，规则的选择是系列中共通的。

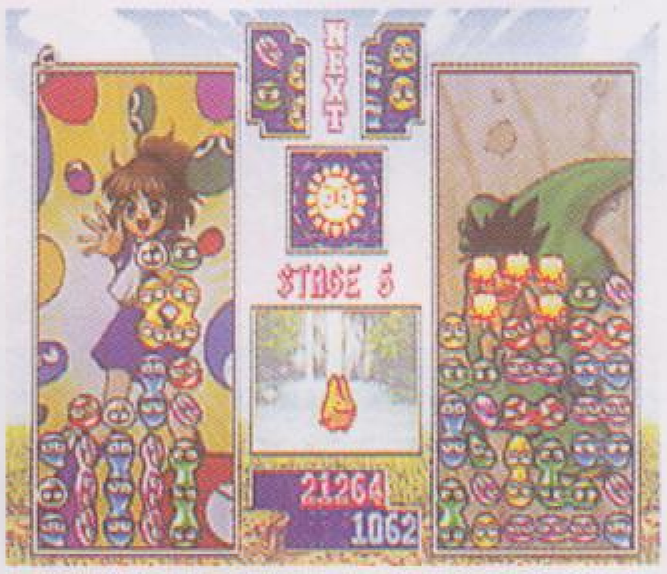


↑在总地图上，敌人的位置一目了然。





←在第一关中，对战的对手并不很强。



←游戏仍充满了滑稽可爱的气氛。

动画过场依然健在！



↑阿露露被误当成昆虫，被人用捕虫网套住了。

↓跑着、跑着阿露露摔了一个大马趴……



噗哟噗哟阳光篇的故事

有一天，撒旦拿起了一本杂志，刚刚翻开阅读，脸上就显出异常生气的表情。“在特集中，原先被撒旦封印的女孩可以使用了”“又一个丰收的季节来到了”，读到了杂志中所写的这些事件，撒旦大惊失色，于是决心……但现在是冬天，那种季节是不会有的。几天之后，太阳变得硕大无比，阳光照射非常強烈。为了彻底解开这个谜题，三位勇者（？）站了起来，心中无限激荡……。



PLAY STATION 的工作原理与硬件分析

文/黄昌星

PS 的诞生与设计构思

全球著名的家电厂商 SONY 集结开发 Hi－Fi 音响、录像机、CD 唱机、影碟机等高级技术力量所开发的 PLAY STATION(以下简称为 PS)，是一部拥有高级 3D－CG 图形工作站机能，能够每秒处理 36 万个多边形的家用游戏机。从前一直不屑于电玩业的 SONY 为什么突然大举进军呢?这与当时 TV GAME 界的老大——任天堂不无关系。

PS 的诞生史

1991 年，任天堂与 SONY 达成协议，由 SONY 为任天堂开发 SFC 专用的 CD－ROM，暂称为 PS－X。

1993 年，任天堂突然片面解除开发协议，SFC 用 CD－ROM 开发计划被迫中止，这时的 SONY 只有两种选择，一是完全放弃这两年的开发成果，二是自谋出路，结果 SONY 果断决定选择了后者，并立即由 SONY 与 SONY MUSIC 共同出资成立 SCE 会社 (SONY COMPUTER ENTERAINMENT)，宣布将独立开发家用游戏主机，原先的 PS－X 开发计划改换成 SONY 自创规格主机开发计划。

1994 年，SCE 正式宣布 PS－X 主机改名为“PLAY STATION”，并与同年 12 月 3 日正式发售。

PS 的设计构思

在 PS 的开发过程中，得到了老牌游戏软硬件厂商 NAMCO 的大力技术支持，于是可以把业务用机中的各种尖端技术用在 PS 上。另外，在看到由松下所推出的次世代开路先锋——3DO 的成功与失败之处后，索尼的开发人员彻底地重估了旧有家用游戏机的机能与构造，务求制订出次世代游戏机的标准规格，而且希望在性能上能够拥有和当时最先进的业务用基板相同或更佳的机能。此外，PS 也引入了许多崭新的设计构思尝试，其基本开发概念如下：

(1)在家用游戏机中真正引入 3D－CG 技术；

(2)强大的角色拼合机能；

(3)能将 2D 图形和 3D 图形统一处理的图形合成器；

(4)游戏画面的 1/60 秒即时绘图；

(5)手柄信号的 1/30 秒高速反应；

(6)采用高速 RISC(精简指令型)CPU；

(7)能够即时解压缩图像以实现播放全屏动画；

(8)使用倍速光驱读取资料。

同时，关于软件的开发环境，也制定了以下的方针：

(1)廉价而舒适的开发设备与开发环境；

(2)以易于勾通的的高级语言来开发软件；

(3)能够提供强大实用的程序资料库。

另一方面，目标中的硬件性能有以下的设定：

(1) 能做出可跟世界最高水准图形工作站相近的 3D－CG 动画技术；

(2)2D 图形拼合功能不逊色于最顶尖的业务用基版；

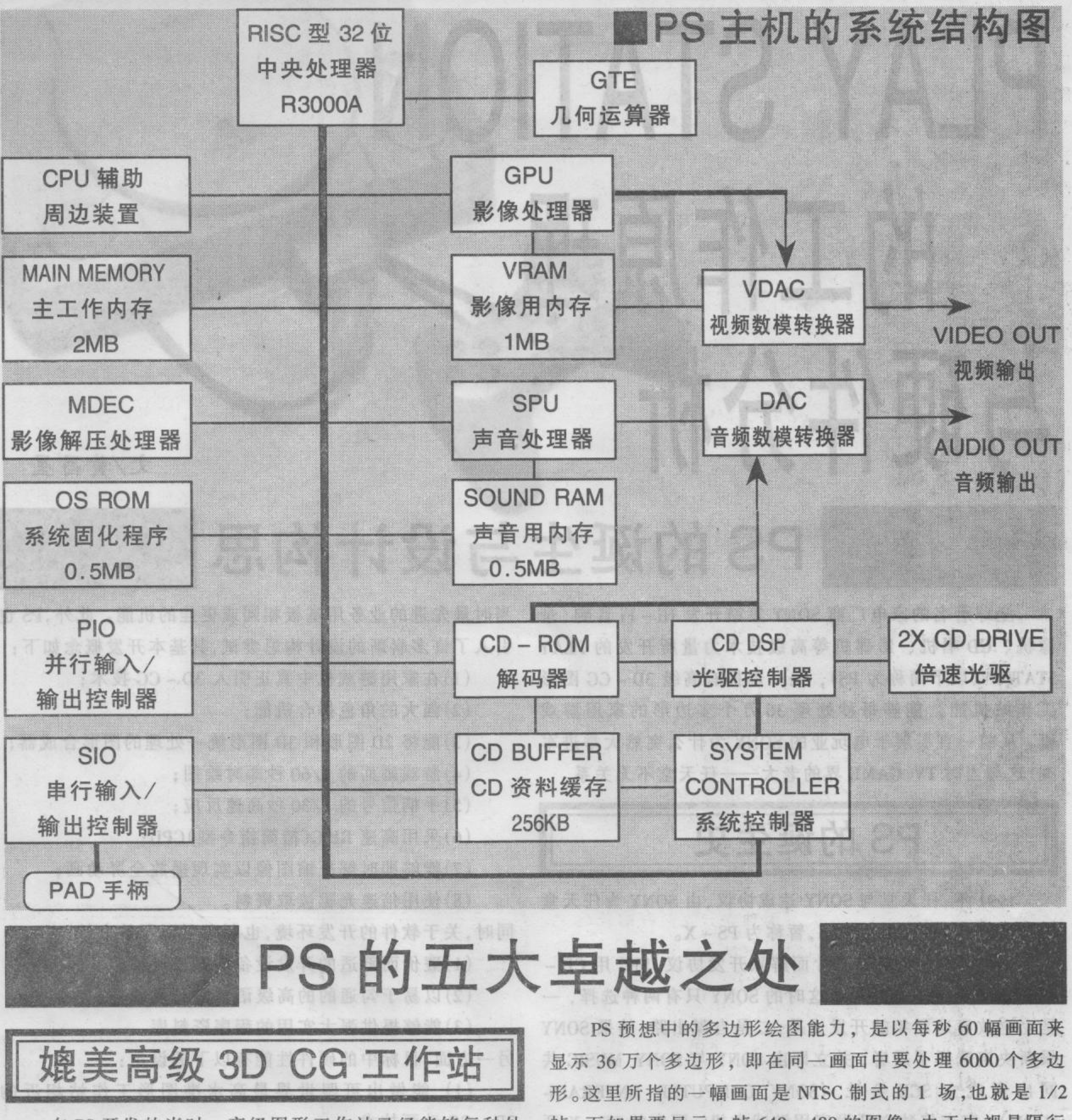
(3) 拥有等同于高级图形工作站与个人电脑的 CPU 运算速度；

(4) 不论在 NTSC 还是 PAL 制式的电视上都能表现出最佳画质；

(5) 以家用游戏机所适合的价格来满足以上目标。



■PS 主机的系统结构图



PS 的五大卓越之处

媲美高级 3D CG 工作站

在 PS 开发的当时，高级图形工作站已经能够每秒处理 100 万条矢量，3D 绘图能力也提高至每秒数十万个多边形，而同时还出现了令立体图形有更高表现能力的材质贴图技术，这是一种能在多边形表面贴上平面图像，令 3D 物体更有质感的革命性技术。

PS 也以相同的机能为目标，只是有别于图形工作站那种以圆滑而漂亮的连结多边形来表达三维空间的方式。游戏机通常要将物体分解成较少的部件，这是因为把很多角色分散在空间各处的用法较多，角色也经常因为受到攻击而要分解。因此，多边形各自独立的构造比起把顶点资料连结在一起的构造更为适合，PS 便采用了把多边形的构成部分当作是三角形和四边形、令每个多边形都有独立顶点资料的方法。

PS 预想中的多边形绘图能力，是以每秒 60 幅画面来显示 36 万个多边形，即在同一画面中要处理 6000 个多边形。这里所指的一幅画面是 NTSC 制式的 1 场，也就是 1/2 帧，而如果要显示 1 帧 640×480 的图像，由于电视是隔行显示，所以要进行 640×240 的两场扫描，每场合计要显示 640×240＝153600 像素。不单如此，如果要处理的是高解像画面，多边形数目自然会因扫描方法改变而减少，再加上在多边形上要使用的阴影及半透明等效果，这对硬件的要求就更为提高，然而即使是对应这种情况，PS 的多边形绘图能力也不会低于每秒 20 万个多边形。

不过，就算绘图能力再高，若 3D 运算能力不能随之提高，空间内各物体的平行移动、旋转、放大缩小时的座标变换，以及投影在 2D 平面的透视变换、复数光源处理等运算不能和多边形绘图同步的话，整体平衡便不能维持，3D－CG 就不可能即时实现。

普通的图形工作站都是以 CPU 的软件处理来进行这

类复杂的工作，但即使是最先进的 64 位 RISC 型 CPU，要即时进行这么庞大的计算也是很困难的。因此，最高级的图形工作站除了 CPU 外，还用硬件形式设置了进行高速 3D 座标变换的“几何运算器”。这是一种能高速进行矩阵运算的特殊处理器，而 PS 就是首部装置了该部件的家用游戏机，从而可令 PS 拥有每秒 150 万个多边形（或是 450 万个顶点，3 个顶点即是一个三角形）的运算能力，这一个数值已凌驾于当时最先进的图形工作站。

媲美业务用机的 2D 机能

业务用游戏机可以不惜成本地使用高级硬件，并可配合大量的应用程序来强化硬件，结果导致与家用游戏机之间在视觉效果上有很大的差距。在 90 年代初陆续推出市面的 16 bit 家用游戏机，好不容易才能在一个画面内处理约 100 个角色，而当时最高性能的业务用基板，已能让 1000 个角色同时移动，即是家用游戏机的 10 倍。

不单如此，业务用游戏机在显示部分采用的是帧缓存技术，而家用游戏机由于成本限制，只有行缓存区，因此能够排列在 1 条水平线上的角色数目便非常有限。举个例子，某家用机在 1 条水平线上最多只能处理 8 个角色，因此在玩 RPG 时，4 个以上的动画人物横排成一列时，便达到了显示的极限，人物便会时隐时现。而 PS 则采用了和业务用基板相同的帧缓存方式，稍作改进便能比业务用基板多处理 3 倍角色，即在一个画面中能处理 4000 个角色。

另一方面，PS 把卷轴面（背景画面）当作了较大的角色或以其集合体来表现，这就实现了角色与卷轴面的结构统一，硬件的设计因此而较为容易。同时，即使因为成本关系而限制了 VRAM 的容量，也不用独立分配内存给角色及卷轴使用，这就代表软件的自由度增加了。不过在这情况下，由于复数卷轴面一定要以角色的集合体来表现，因此必须特别加强角色的显示能力。例如一个画面的角色绘图能力是 4000 个（8×8 点）的话，那么若使用 320×240 点的中解像度画面，就可以在 1/60 秒内重绘 3 次以上。[4000×8×8÷(320×240)=3.33 次]

这个描绘画面的速度叫“像素率”，是显示硬件能力的一个指标，而所绘的画面越大，率值便愈接近顶峰，而 PS 将这顶峰值设定为每秒 6 千 7 百万个像素（每角色均以 15 bit 的像素颜色来显示）。

CPU 运算速度一马当先

在旧有的家用电视游戏机中，由于使用了运算速度比同等级 RISC 型 CPU 慢的 8 或 16bit CISC 型 CPU，即使是利用汇编语言来编写程序也很难超越机能上的极限。同时，资料传输速度之低，在系统上构成了一个很大的瓶项，例如在以每秒 150KB 的传输速度读入 CD－ROM 时，就会无奈地停止所有的运算以及图像、声音的输出。

PS 采用了当时最先进 RISC 技术来制造 CPU，而当时高级图形工作站也才是刚刚开始引入这种芯片，光 CPU 本身的价格每枚就要数千元。基于 RISC 型 CPU 的高处理速度，编写程序所用的语言已由难以明白的汇编语言过渡到记述性更高的 C 语言，而这时 C 语言编译器的编码效率已渐不逊色于直接由汇编语言去编写程序，这就大大提高了软件的开发效率。

高质量图像与高保真音响

在以往家用游戏机的各种影像输出中，最常用的是 RF 射频信号，但它在提高解像度后便会变得模糊不清，而且非常容易受到外界干扰。随着备有 VIDEO、S－VIDEO 输入端子甚至 RGB 输入端子的电视机不断增加，因此能够输出电视所可表现的最高质量画面便成为 PS 的目标。

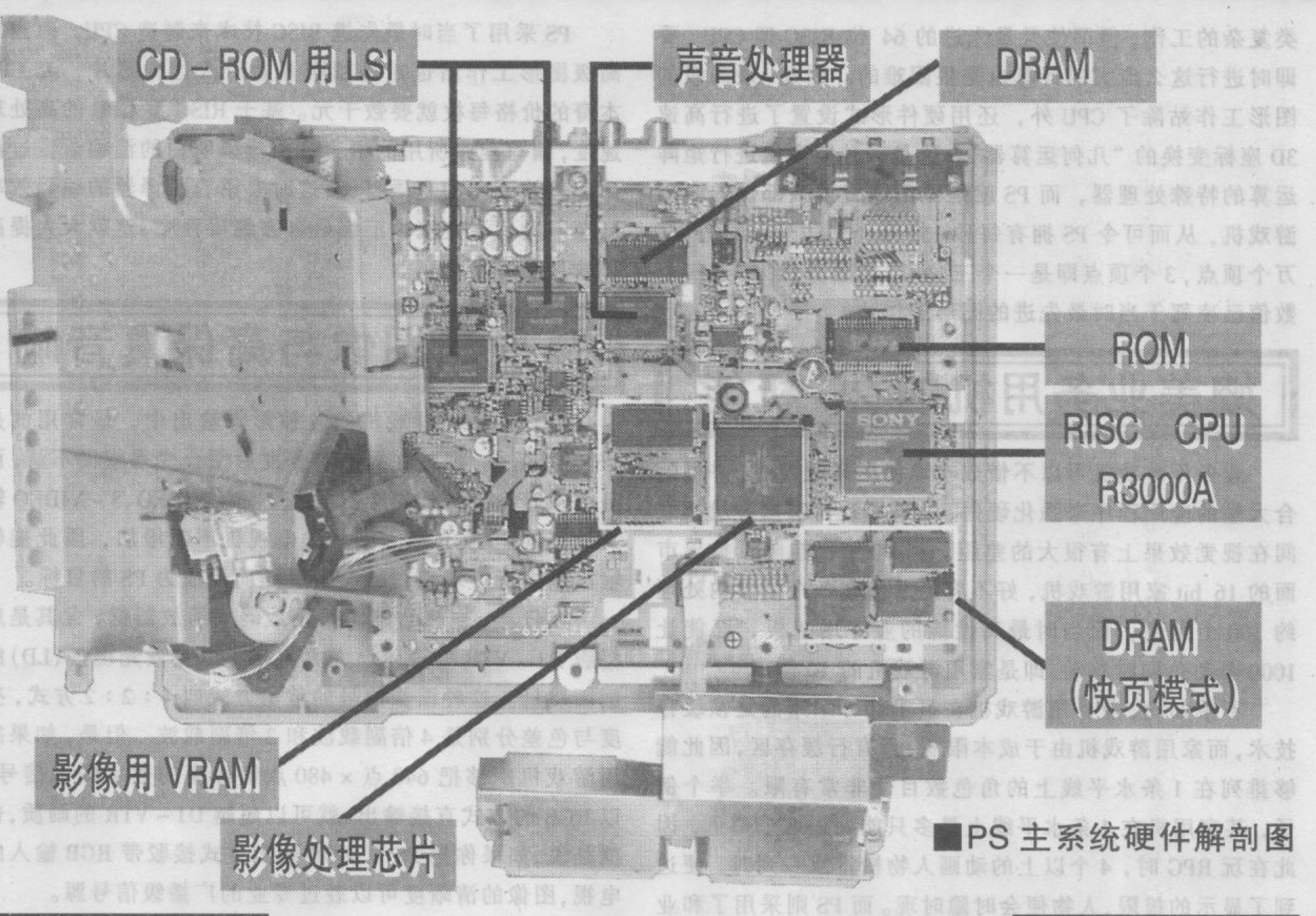
在日本，电视台渐渐采用数码式播放器材，尤其是广播级 D1－VTR 的画质已大大超越了以往激光视盘(LD)的画面质量。这种图像信号的传输方式叫 4：2：2 方式，亮度与色差分别是 4 倍副载波和 2 倍副载波。但是，如果家用游戏机能够把 640 点×480 点解像度的数字图像信号，以 RGB 的方式直接输出，就可以超越 D1－VTR 的画质，也就是说，如果你把 PS 以 RGB 输出方式接驳带 RGB 输入的电视，图像的清晰度可以胜过专业的广播级信号源。

由于 SONY 本身也是音响的行家，所以 PS 的声音方面全部统一为 PCM 音源，信号的采样频率和音乐 CD 一样为 44.1KHz，而输出解码也是和音乐 CD 一样采用 16bit，这样的 PCM 音源一共有 24 路，当然同时也可以将 CD－ROM 上的音轨直接输出或与 PCM 音源混合输出。

适合家用游戏机的低价格

作为家用游戏机，售价无论如何也不能超过 5 万日元的上限。游戏机当然要有游戏，不少人会连同几款游戏一起买机，假设平均第一次购买的是两款游戏，合计定价约为 5 万日元，而游戏的价格无论如何也希望定在 ROM 卡带的一半，即 5 千日元左右，因此扣除两款软件，3 万 9800 日元就是 PS 主机的最初的价格。

然而，要真正做出全部所要求的机能，PS 必定会和最高性能的工作站有同样大小和成本。为了一定要达成当初所定的目标，以及实现作为家用游戏机的价格，只能将一切机能建筑在细小的硅芯片上，就是要采用 LSI(Large－Scale Intergration，大规模集成电路）制造技术来降低成本，而以当时的 1.0～0.7 微米生产条件这几乎是不可能的。因此，PS 便决定采用当时最新一代的半导体技术——0.5 微米，并且引入了把整个系统本身集成于大规模 LSI 内的“SYSTEM ON CHIP”技术，这不单是半导体生产工艺，就连设计手法也要求一大革新。由于推算能够大批量生产这种芯片是在 94 年，所以 PS 的发卖日定在 1994 年秋天。



■PS 主系统硬件解剖图

PS 的硬件结构剖析

集系统于一身的 CPU

PS 的 CPU 是 SONY 和美国 LSI LOGIC 公司一同开发的，两家公司的工程师利用共通的 CAD 工具，用电子邮件互相联络，由逻辑水平至理论水平，设计了 LSI。在这枚专为 PS 定制的 R3000A 型 CPU 内，集成了 R3000 型 CPU 的核心、4KB 的指令高速缓存和 1KB 的资料高速缓存、DMA 控制器、时钟控制器、辅助周边装置、DRAM 控制器，创造出集成有 100 万个晶体管、以 3.3V 起动、主频为 33.8688MHz、处理速度为 30MIPS 的超高性能 CPU。

简单&高速的总线结构

通过高速的总线结构，内存以及图像、声音等各处理器都是以直接并联的方连接驳至 CPU，令 CPU 在整体处理上起到司令塔的作用，同时 GTE(3D 座标运算)/GPU(绘图)/SPU(音响)/MEDC(图像解压)/CD-ROM 等各处理器均能够独立地进行运作。

这样的总线构造决定了传输大量资料所需的总线带宽(BUS BAND)变得很重要。PS 利用了 32bit、33.8688MHz 的高速总线，令其总线带宽达到每秒135MB。

CPU 工作所需的主内存是直接接驳至这条总线上的，由于 PS 采用的是快页模式的 DRAM，所以 DRAM 在满载之前其总线带宽也能达到每秒 135MB。

此外，PS 还额外准备了一条低速的 16bit 副总线，其带宽是总线的 8 分之 1，即是每秒 17M BYTE，这条副总线是用来连接 SPU、CD-ROM 的解码器以及 ROM 的。

至于输入/输出方面，拥有串行同步/非同步以并行同步传输三种方式。使用同步串行传输的是手柄和记忆卡，非同步串行传输用于作通讯对战以及外接 MODEM 的资料传输；并行传输则是预留给外部扩张使用的。

减少画面延迟的特殊设计

为了减小从按键输入至画面输出的时间延迟，要尽可能要减少其中的管道环节，所谓管道，就是必须顺序进行的一道道“工序”。在游戏机中如果从处理玩家操作的手柄信号至输出画面给电视这个过程中所需经过的管道越多，画面的延迟也就越多，例如对于一个格斗游戏，玩家输入角色的必杀技指令后数秒，画面上的角色才出招，这样游戏性便会致命地降低，因此尽可能希望延迟是 0。

以往的家用游戏机因为只有行缓存区，因此 CPU 会把图像资料直接输送到图像处理器，因此图像输出延迟几

乎不存在。相对来说,在业务用游戏机中,CPU是先把图像送入帧缓存区中,然后再将之送至图像处理器来输出图像,因此这时必定会有1/60秒的延迟(每刷新一场要1/60秒)。而实际上,由手柄之类的控制器输入直至CPU作出反应以执行相应的游戏程序也需要约1/60秒,这样就相当于共有二次管道处理,共产生了1/30秒的延迟,这是延迟的极限,否则操作感觉便会降低。

但是,为了能够即时进行3D画面的绘图,高级的图形工作站大都采用的是管道式作业系统,其原理是先把要处理的工作合并,让数个DSP(数字信号处理器)来分担。处理工作一般是顺序经过5个管道:座标变换/距离分割/透视绘图/材质贴图/图形合成。然而这5段管道会引入大约80ms的延迟,这是作为游戏机的PS所不能容忍的,于是PS废除了这种多段管道结构,将工作以并行处理的方式一次完成,达到了作为游戏机所应有1/30秒快速反应。

装备几何运算器:GTE

PS近乎工作站的3D-CG机能全仗机内安装的座标变换专用几何运算器GTE(GEOMETRY ENGINE)。这种极适合并行处理的运算器能够高速地进行3D座标计算。

对于多边形的一个顶点作3D运算处理,最低限度也需要座标变换及透视变换,因此最少要有3×3+2=11次的“积和运算”和1次除数处理。利用PS的32bit RISC型CPU——R3000以软件方式处理这些计算,需要178个时钟周期。如果是独立三角形的话,还要计算其余两个顶点,因此一共需要534个时钟周期。以33MHz速度来处理1个多边形,便需要16ms,这样1秒只能作6万个多边形的几何计算。然而CPU除了这个工作之外,还要执行游戏程序。此外如果将3D绘图也以软件方式处理的话,这样就会导致CPU只能处理约一半,即每秒3万个多边形。

而PS的GTE一口气能用在22个时钟周期内执行3个顶点运算(乘数33次,除数3次)。因为时钟速度是33.8668MHz,所以在650ns内便能全部完成,这样1秒就可以作150个多边形的几何计算,比起单用CPU处理快了25倍。这就是PS拥有强大3D机能的秘密所在。

图像处理器:GPU

变换成画面座标的图形,经CPU以硬件作Z轴排序后(就是以物体所处的空间深度将它们按前后顺序排列),然后再将它们送到GPU去。在GPU内的处理器将逐一拆解各个图形,然后把必须的资料送到绘图部分。绘图部分是由多个DDA(Digital Differtial Analyser,数码细节分析器)来执行,而所描绘物体的修整工作也同时在这里进行。接着,再进行材质贴图与图形合成工作,这些都是利用硬件就能轻松地并行处理的,GPU也在可能情况下把硬件内部处理并列化,从而实现高速的3D绘图机能。

图像合成系统

PS的3D处理是由GTE和CPU来计算,而GPU只处理画面中2D图形资料。在PS中,和画面平行而没有距离感的多边形,也会当做角色处理,而将它的绘图优先权代替Z值,这样就融合了3D多边形的资料形式,能把2D和3D图形在统一的概念上处理。就像MIDI乐器以采样音源的波形资料为基础,可以合成出非常自由的音响那样,PS也是以采样2D图形及3D模型资料为基础,即时合成出自由的图像,这种新图像系统就被称为“图像合成器”。

压缩图像解码器:MDEC

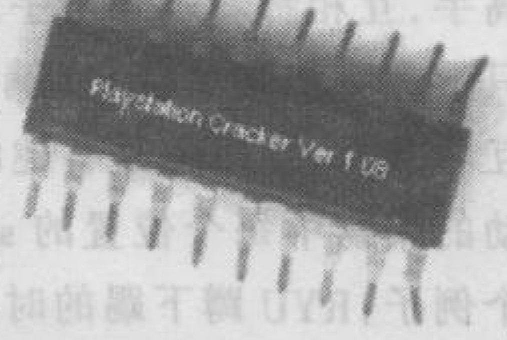
家用游戏机因为成本关系,不能装备业务用游戏机那么大的内存。在有限的内存下,是无法装载太多人物及背景图像资料的。因此,如能把这些资料压缩,只在使用时才把资料即时解压,在某种程度上就可以弥补内存的不足。PS因此采用了压缩率较大的MPEG制式来压缩连续的活动图像。另外,由于游戏机是必须要以1/60秒的单位,来对应手柄的输入产生图像,所以仅使用跟图像帧数相关的MPEG并不方便。为了独立处理所有的帧,PS又采用了JPEG方式来压缩静态图像。

但是,市面上出售用作多媒体解压缩的芯片,重点在于播放动画,并不是设计给CPU用来解压资料。作为游戏机当然希望能够处理自由形状的压缩资料,而且更希望CPU能够高速处理这些解压的资料。

于是PS把MPEG和JPEG解码器硬件化做成MDEC芯片,它不仅能解压缩2D图像,甚至也适用于3D多边形的材质资料的解压缩,并且实现不需要再扩充解码器就能重播全屏高质量的动画(320×240时为30帧/秒,640×240时为15帧/秒)。

小资料:PS主机演进史

最初的PS主机(SCPH 1000,牛皮纸外盒)由于没有什么保护,所以能够以先开机读原版盘的密码,然后再换盗版盘的方法来玩游戏。到了第二代的蓝盒PS机(SCPH3000,废除了前代独立的S端子),由于在主板及BIOS上做了改进,使得用上述的方法已经不可以玩全所有的盗版盘了(尤其是新推出的游戏)。



然而,“道高一尺、魔高一丈”,不管SONY如何去想对策,盗版商总能找到方法去破解,在随后推出的第三代黑盒PS机(SCPH3500)与第四代绿盒机(SCPH 5000)以及最新的红盒机(SCPH 5500,去掉了独立的立体声AV输出端子及DC输出端子)中都加入了专用的解码芯片,使得无需引导即可玩盗版盘。目前这种解码IC有很多不同种类,不过就是这种方法也不能玩齐所有游戏,仍可能出现无法进入游戏及中途死机的情况,其直接原因在于盗版盘的低劣质量。

游戏制作入门(十一)

TOUCH(接触)Ⅱ

文/魔法师

哇塞!这么快Ⅱ代就出来了,哈哈哈……

上回大致的讲了讲 spirit 之间的 TOUCH, 今回对 FGT(对战)游戏解剖一下吧,主刀医师:江湖上自称魔法师的我。考完试了,惊蛰,惊蛰!

人是由什么组成的呢?简单的问题。头(有许多人叫它脑袋)、颈、胸、腰、胯,大臂、肘关节、小臂,手腕、手、大腿、膝盖、小腿、脚腕,脚。哇?那心脏,肺……到哪里去了?(聪明的玩家问)。废话!对战的时候你看得见 KEN 的肺吗?对了,只考虑表面。如上所述,将人物大分 n 块,不考虑显示画面,人就是由标号 1～n 的 spirit 块组成的。

怎么分块呢?根据游戏的细致程度有不同的粗细程度。在目前的对战 GAME 中,最小的 spirit 块也就是拳头了吧,考虑到人物大小、占屏比例和分辨率,没人会傻到将手指作为最小的 spirit 块,当然了,没准过几天出一个有用手指互搏的游戏(某编:……)。一般来说,以关节为起点,比如肘、腕等,用关节相联接的不能再变化的部位形成 spirit,这样吧,就拿 RYU 来开刀,开刀了!嘿嘿哈哈(某编:要死人了!)看图,spirit 块有头、胸、胯、大臂、小臂、手、大腿、小腿和脚,总共有十五个。如果再细致的分,可以将关节之处也处理成 spirit 块,不过没有什么必要。如图,加上了颈、腰、肩轴、肘关节、腕关节、膝盖、脚腕,spirit 的数量明显增多了,也是很麻烦的,作的不好,还会影响游戏的速度,所以不必太细的。



▲RYU 的 spirit 块解剖图

斗士总是要动的,要不怎么格斗呢?也许可以是两个高手,互相都看不到对手的迅速出招(星矢?),旁人和玩者只看到两个人站着(或躺着)不动,然后玩者按键搓招,便互相减血,想来也是有趣的紧。哈哈,是高手过招吧。在活动的人物中每个位置的 spirit 块的大小是有所改变的,举个例子:RYU 蹲下踢的时候,大腿的 spirit 活动块是一长矩形,如图,有 a > b,而站立时,是 a < b。所以说,每个人物确定一定数量的活动块,而每个动作的具体形态确定每个部位 spirit 块的大小。他们之间是一一对应的关系,还是很麻烦的。可以用一组数据来表示每个状态块。

状态	站立	蹲下	…
头	$(x_1, y_1) - (x_1 + a_1, y_1 + b_1)$	$(x_1, y_1) - (x_2 + a_1, y_1 + b_1)$	…
胸	$(x_2, y_2) - (x_2 + a_2, y_2 + b_2)$	$(x_2, y_2) - (x_2 + a_2, y_2 + b_2)$	…
…	…	…	…



▲蹲下扫腿时 a>b。

“……”的数量可是很多的。哦,对了,由于每个人物在屏幕中的位置是不断变化的,用屏幕坐标系已不可以了,所以对每个人物都要有自己的坐标系,也就是说,对每个人物要先确定自身坐标系的原点,比如定在头部的 spirit 上。如图,RYU 头部是 A (x, y) －B(x＋a, y＋b),以 A 为 RYU 自身坐标系的原点,其它部位的位置由 A(x,y)而定,上面数据表格中的(x,y)就是在 A(x,y)坐标系中的位置。差点忘了,真不好意思。



▲在站立时 a<b。



▲以 RYU 的头部为原点。

记得上回讲的属性吧,只有完备的设定各状态下的属性,才能获得好的效果。以 RYU 作例子开刀!(某编:又要死人了……)见表吧。

- 一般状态:全身属性为标准属性(即挨打属性)。
- 特殊状态:脚的 spirit 块受重击倒地。

这时不分站立和蹲下,是因为蹲下时,脚、小腿等活动块有重叠,只考虑脚可以简化规则。

防御状态
- 站防:上半身的活动块属于防御属性,下半身为标准属性
- 蹲防:全身防御属性

※特殊:对方攻击属性为空中进攻时,全身防御无效,是一般状态。

攻击状态
- 直立
- 蹲下
- 空中
- 必杀技

攻击部位为攻击属性,有攻击属性时间长短之分。

……(省略了很多)。

这只是例子,实际要麻烦得多,而且程序化的多。对于 RYU 等有飞行道具的人来说,还要加上飞行道具状态的攻击属性。对升龙拳过波之类,也要规定特殊属性。如此这般,实在是太麻烦了,真让人佩服格斗游戏的始祖们,想得

真复杂呀……

然后各种属性 spirit 块之间的 TOUCH，就可以进行比拼了。了解了会动的 RYU 以及属性的问题，下面就是在 RYU 与 KEN 互斗的时候，将其解剖。(某编：KEN 也要拆了。)首先，有两组 spirit 值：RYU 和 KEN 的，又是一大堆数据。RYU 自身坐标原点是 RYU(x,y)，KEN 的是 KEN(x,y)，衍生出一堆自身 spirit 块的坐标值，RYU(x, y) 系下的为头(x,y)，拳(x,y)……，KEN 的也是如此。但是这是在两个不同坐标系下的值，是不可以直接比较交集，找 TOUCH 的。要把 RYU(x, y) 系和 KEN(x, y) 系的坐标映射到全屏坐标系中求交集。

RYU：(全屏中)头(x,y)→RYU(x,y)
KEN：(全屏中)头(x,y)→KEN(x,y)

RYU：→头(x,y) - (x+a,y+b)，拳，……
KEN：→头(x,y) - (x+a,y+b)，拳，……

RYU：→全屏坐标系中头(x,y) - (x+a,y+b)，拳，…
KEN：→全屏坐标系中头(x,y) - (x+a,y+b)，拳，…

→如果交集存在，再判断各自属性

→结果，谁打了谁。

可怕的麻烦。



讲到这里，大家也差不多明白了 RYU 和 KEN 是怎样互斗的了。下面是一些容易出现的问题。

RYU 在发波动拳时，呈弓箭步，后脚与地面呈 45 度左右，问题出现了，由一个 spirit 来表现大腿部分，就会有约 1/2 的地方是虚的，也就是隐藏 spirit 部分区域上对于图象 spirit 不存在实物体。如果在 STREET FIGHTER 中存在这种情况，当 KEN 在 RYU 发波动拳时背向跳起踢，恰好踢到虚的部位，RYU 也会中招！有许多游戏(不光指 FGT)中都会出现这类现象。怎么办呢？从超任上看到，超任上 spirit 大小一定，人物都由统一大小的 spirit 块组成，很少有出这种情况。对电脑来说，就是要增加 spirit 块的数量和减少 spirit 块的大小，才能达到细致。

总有这样的传说，某些 ACT 和 FGT 中 1P 占先，这就是谁先 TOUCH 谁的问题。这是一个流程的问题，针对不同 GAME 有不同的方法。贴图和判定的时序前后也很重要，就是受键控后先贴图后判定交集属性，还是隐藏 spirit 先动然后再贴图，这直接关系到 GAME 的优劣。

哟，时候又不早了，今儿就到这里吧，我斗恶龙去了。(与龙哥无关)

责编：H · Man

千里马文卡总汇

还是觉得它挺好

邮购地址：北京市石景山区模式口北里 10－1－302 高晓星收
邮编：100041(平邮一律免费，因邮政资费上涨，快件无论多少每批加 15 元)
电话：010－68807847　BP(只限北京)：63202288－23030(汉显)
门市路线：地铁古城站下车，日月商城内

世嘉卡：(文卡均附全新电池、说明书，并办理换卡服务)

SLG	封神榜(中文)	230	三国Ⅲ(中文)	150	新超级大战	
	众神遗产		古代封印		(联合阵线)	170
	(光明 2)	130	(光明 4)	130	信长野望	
	霸王传	140	三国Ⅰ二合一	170	(中文版)	155
	梦幻模拟战Ⅱ	95	大海战	165	拿破仑之滑铁卢	165
	三国Ⅲ+信长		斩一夜叉圆舞曲	160	大航海Ⅱ	110
	(中文二合一)	230	太阁立志传	165		
RPG	太空战士		新乞丐王子		超级大富翁	
	(中文)	210	(中文)	210	(PUZ)	170
	皇帝财宝		梦幻之星Ⅳ	110		
	(光明 3)	170	英雄传说Ⅱ	95		

新世嘉动作卡：

音速五代(立体三维)　110 元　真人快打Ⅳ　130 元
VR 战士(土星移植，32M)　110 元
97 实况足球(超任版，24M，效果极好)110 元

注：购世嘉卡两盘以上者，每盘再优惠 10 元(只限邮购)。

任天堂文卡(均附中文说明书，全新电池，均可在普通八位机上运行)

中文游戏	第二次机械人大战	125	争霸世纪	120	梦幻之星Ⅳ	
	重装机兵	115	爆笑三国志	130	(外星战士)	120
	封神榜	110	光明之神	130	上海大亨	120
	吞食天地Ⅱ	110	地道战	130	外星战士Ⅱ	130
	萨尔达传说	90	三十六计	130	超魔兽大战	
	林则徐	130	基督山伯爵	130	(魔道子阴谋)	130
	魔神英雄		半熟英雄		圣火徽章	130
	(创世纪英雄)	130	(龙珠英雄)	130	三国Ⅲ	130
	三国志英杰传	130	太空战士 1		第三次机械人大战	
	水浒传	120	(银河时代)	130	(绝代英雄)	•130

日文	勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ		成吉思汗	105
		80 90 120 120	南北战争	120
	三国Ⅱ一霸王大陆	95	圣火徽章Ⅱ	120
	太空战士Ⅰ+Ⅱ、Ⅲ	140 130	吞食天地Ⅰ	98

特价销售一批全新 FC 文卡，数量有限，售完为止(特价卡不再办理换卡，8 折卡无效)

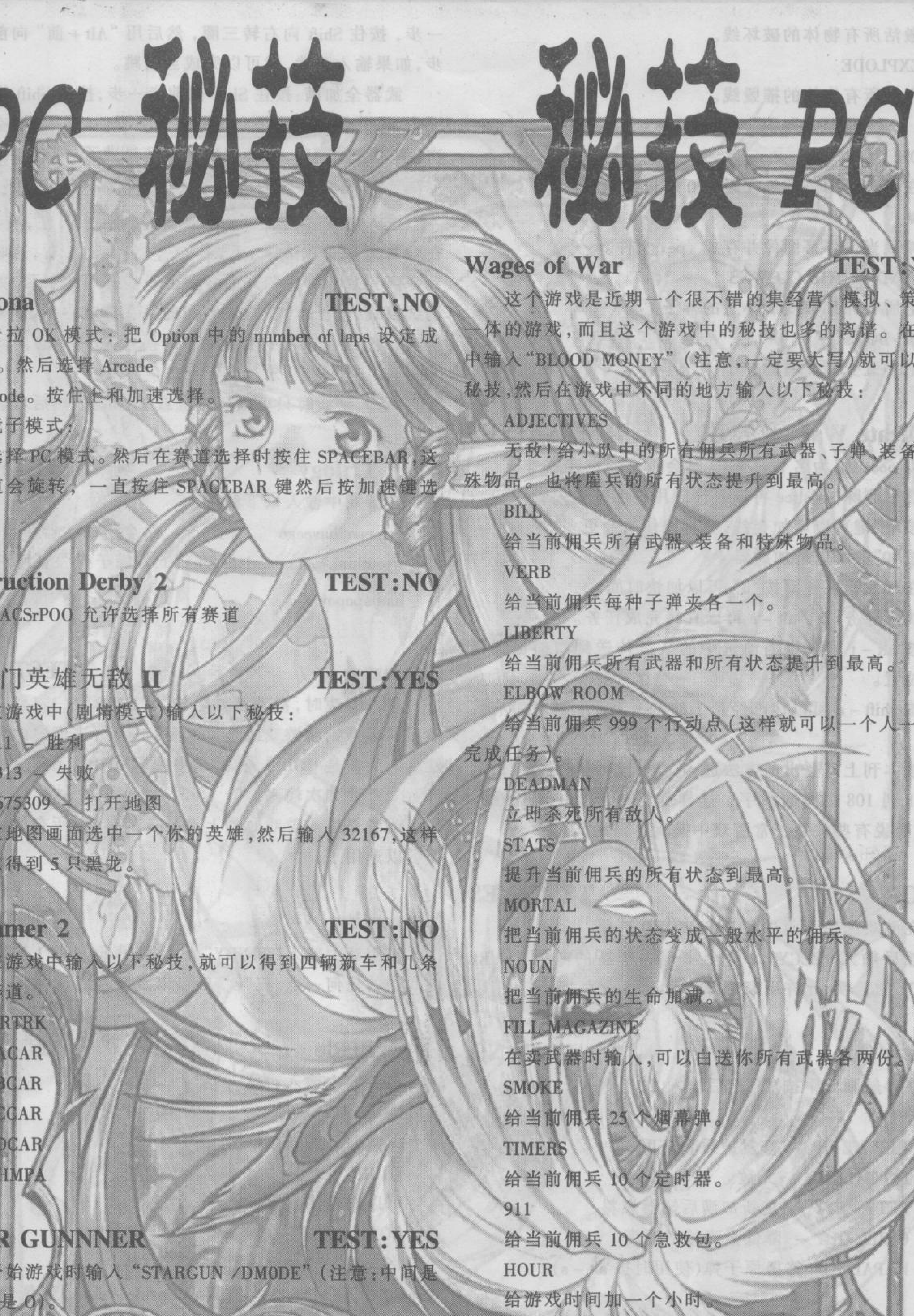
三国Ⅲ(中原霸者)	65	超魔兽大战	98	机械人大战Ⅲ Ⅳ Ⅴ	
半熟英雄	65	太空战士Ⅰ	68		98 110 110
圣火徽章	78	魔神英雄传	78	太空战士Ⅱ	68

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)

1.卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好。2.将卡寄回同时，交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。3.包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。4.若原卡价高于所换卡，差额不退。5.卡差价以新一月广告为准。

(另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。)

PC 秘技　秘技 PC



Daytona TEST:NO

卡拉 OK 模式：把 Option 中的 number of laps 设定成 normal。然后选择 Arcade

Mode。按住上和加速选择。

镜子模式：

选择 PC 模式。然后在赛道选择时按住 SPACEBAR，这时赛道会旋转，一直按住 SPACEBAR 键然后按加速键选定。

Destruction Derby 2 TEST:NO

MACSrPOO 允许选择所有赛道

魔法门英雄无敌 II TEST:YES

在游戏中(剧情模式)输入以下秘技：

911 – 胜利

1313 – 失败

8675309 – 打开地图

在地图画面选中一个你的英雄，然后输入 32167，这样就可以得到 5 只黑龙。

Screamer 2 TEST:NO

在游戏中输入以下秘技，就可以得到四辆新车和几条新的赛道。

MRTRK

TACAR

TBCAR

TCCAR

TDCAR

CHMPA

STAR GUNNNER TEST:YES

开始游戏时输入“STARGUN /DM0DE”(注意：中间是 0 而不是 O)。

在游戏中按：

F8　无敌。

Shift – F11　跳到下一关。

Shift – N　用“保险”炸死屏幕里所有的敌人。

小键盘 5　在商店中增加 5000 元钱。

Wages of War TEST:YES

这个游戏是近期一个很不错的集经营、模拟、策略于一体的游戏，而且这个游戏中的秘技也多的离谱。在游戏中输入“BLOOD MONEY”(注意，一定要大写)就可以启动秘技，然后在游戏中不同的地方输入以下秘技：

ADJECTIVES

无敌！给小队中的所有佣兵所有武器、子弹、装备和特殊物品。也将雇兵的所有状态提升到最高。

BILL

给当前佣兵所有武器、装备和特殊物品。

VERB

给当前佣兵每种子弹夹各一个。

LIBERTY

给当前佣兵所有武器和所有状态提升到最高。

ELBOW ROOM

给当前佣兵 999 个行动点(这样就可以一个人一回合完成任务)。

DEADMAN

立即杀死所有敌人。

STATS

提升当前佣兵的所有状态到最高。

MORTAL

把当前佣兵的状态变成一般水平的佣兵。

NOUN

把当前佣兵的生命加满。

FILL MAGAZINE

在卖武器时输入，可以白送你所有武器各两份。

SMOKE

给当前佣兵 25 个烟幕弹。

TIMERS

给当前佣兵 10 个定时器。

911

给当前佣兵 10 个急救包。

HOUR

给游戏时间加一个小时。

MMIN

给任务时间加五分钟。

SET MINE

在当前佣兵的位置上布一颗地雷。

BANG

激活所有物体的破坏线。

EXPLODE

激活所有物体的摧毁线。

OH DARN

在任务地图里随机发射 100 颗迫击炮弹。

#

抓取当前屏幕图像并存成 .pcx 文件。

SEND IN THE CLOWNS

把所有佣兵都变成小丑的样子。

OH BOYS

把小丑变回变通的样子。

Syndicate War 秘技改 TEST:YES

以 pooslice 为名 Log on,这时会听到一声音效

然后删除 pooslice 再输入你想用的名字

按"."键可以增加金钱,一直按住就会更多。

按"0"键可以增加武器。

在开发研究画面按"u"可以加快时间。

执行任务时按 alt - c 可以直接完成任务。

按 alt - t 可以将当前选中的队员传送到当前鼠标箭头的位置。

按 shift - q 可以让已经死了的特工复活,并且带有武器。

按本刊上期登出的方法进入游戏,不同的是在/m 后加上 1 到 108 之间的数字,这样就可以玩其中的任意一关。(听说有些关在正常游戏中是玩不到的)。

AMOK TEST:YES

在游戏选项画面进入 PASSWORD 选项

然后输入 ZZZCYX,就会出现一个新的叫做 LEVEL SELECT 的选项,允许玩家选择 9 个不同的关。

私掠者 2 TEST:NO

在导航画面中按"f",然后输入

REP ME UP - 修复护盾和装甲

NO TALENT - 无敌

PETY PETY - 重新加满后燃器燃料

CHILL OUT - 降低激光枪的温度

NAPALM - 终极原子弹(使用时按 alt - s)

Tomb Raider TEST:YES

这个游戏可能不少玩家已经有了修改存盘文件的工具或是无敌驻留文件,不过游戏本身自带的游戏到是十分有趣。

跳到下一关:按住 Shift 向前走一步,按住 Shift 向后退一步,按住 Shift 向右转三圈,然后用"Alt + 前"向前跳一步,如果输入正确,就可以完成当前跳。

武器全加满:按住 Shift 向前走一步,按住 Shift 向后退一步,按住 Shift 向右转三圈,然后用"Alt + 后"向后空翻一次,如果输入正确,就会发现武器已经满了。

VR 特警 PC 版 TEST:YES

进入游戏后,在"SEGA"画面输入上,下,左,右,然后在"AM2"画面输入下,上,右,左,上,上,左,右,这时会听到一声音效。然后游戏中会多出一些有用的东西,如等级测试模式,镜子模式等,最有用的是在游戏中按 F3 键暂停游戏,然后可以按"Reload"键换任意一种枪,其中的"Special"枪子弹是永远打不完的。

(注:输入秘技时只可以用键盘或 Joystick,然后可以换回鼠标。)

Alien Trilogy TEST:YES

在游戏中输入以下秘技

comeandhaveago 给全所以武器。

ifyouthinkyouarehardenough 加满子弹并且用不完

nadiapopovxx 跳到第 xx 关

Bedlam TEST:YES

进入游戏时,游戏者姓名输入"GOD"(一定要大写),然后可以开始新游戏或是读取游戏进度(进度中的游戏者姓名也必需是 GOD),在游戏中玩家就可以无敌。每次进入游戏都要如次输入。

或者是进入游戏时加上/karma 的参数,所有的武器就都可以选用了。

Normality TEST:NO

在游戏中输入"WINDY"然后按回车。按 F1 就可以到游戏中的任何一点,按"G"就可以看所有的动画。

HyperBlade TEST:YES

在游戏中输入:

MDMKSB

无敌并且提高攻击力

SHUIN

可以选用隐藏队

GORILLA

将人物变成大猩猩

SPICYBRAINS 将人物变成 Upside - down(这是什么?)

POTATO

缩小人物大小

责编 / Psych²OIC





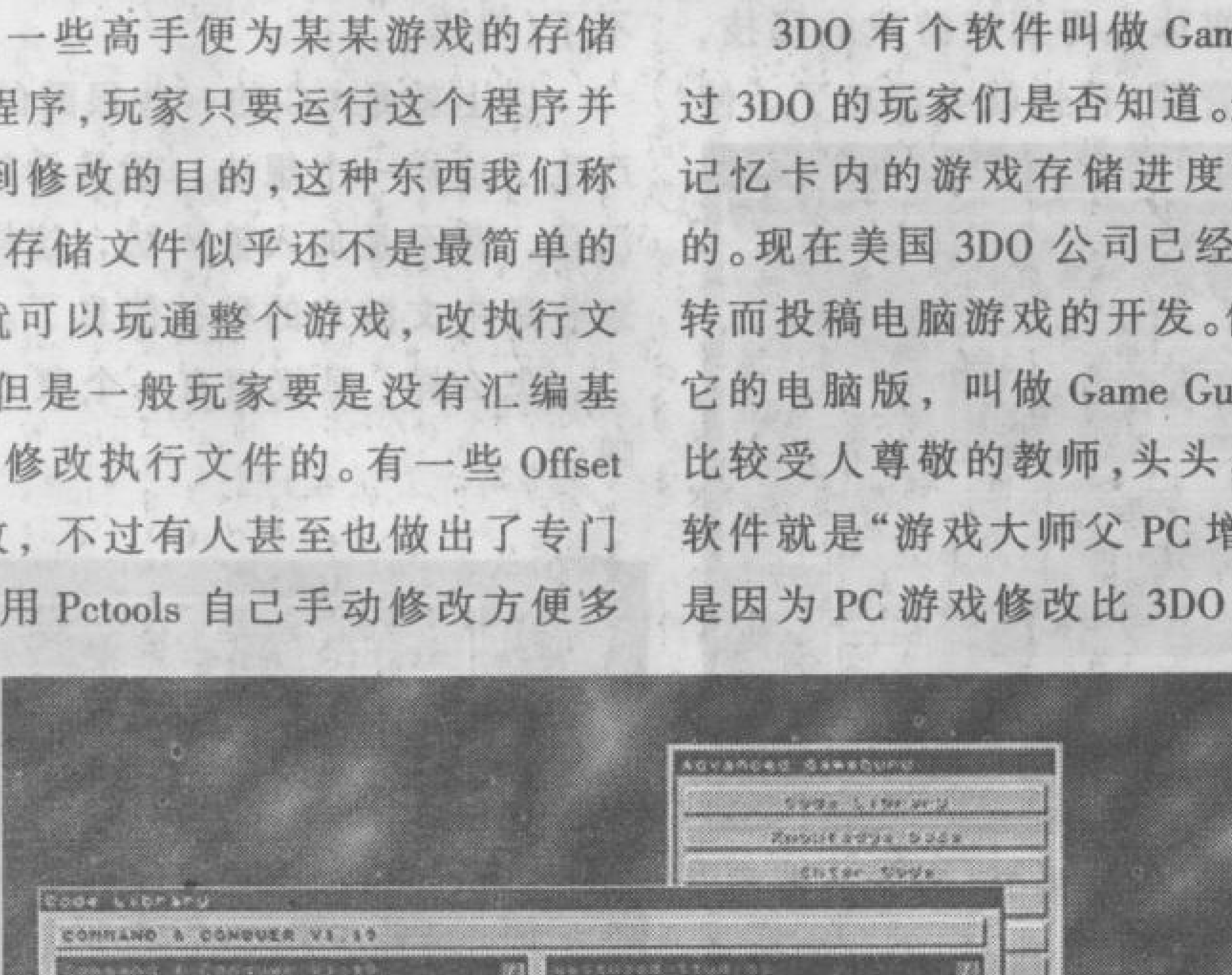
游戏大师父

活，有的是弹出选项菜单，有的按键后就直接发生效果，但基本上都是以无敌、满枪、跳关为目的的。这种小程序我们称之为 Trainer（教练），当“骗子”不好，当“教练”还不错。另外，象 Soft - Ice、FPE、GameWizard、GameBuster 等这些即时分析内存地址的软件，我们称之为 DDP（Dynamic Debug Program，动态调试程序）。称动态，是因为它们是即时跟踪调试内存地址的，而前面说的 Editor，Cheater，因为并不是即时运行的，我们合称它们为 SMP（Static Modify Program，静态修改程序）。另外还有一种软件，它是以数据库的形态存在的，里面存储了许多游戏的 cheat code，攻略，Offset List，Trainer，Editor，Cheater 等等。要想升级只要到相应的 Internet 节点上去下载新的 Module（程序片）放入目录中即可自动升级。这种软件我们称之为 UCDB（Universal Cheat DataBase，万能作弊数据库）。以上就是目前电脑游戏作弊方法的一个概况。



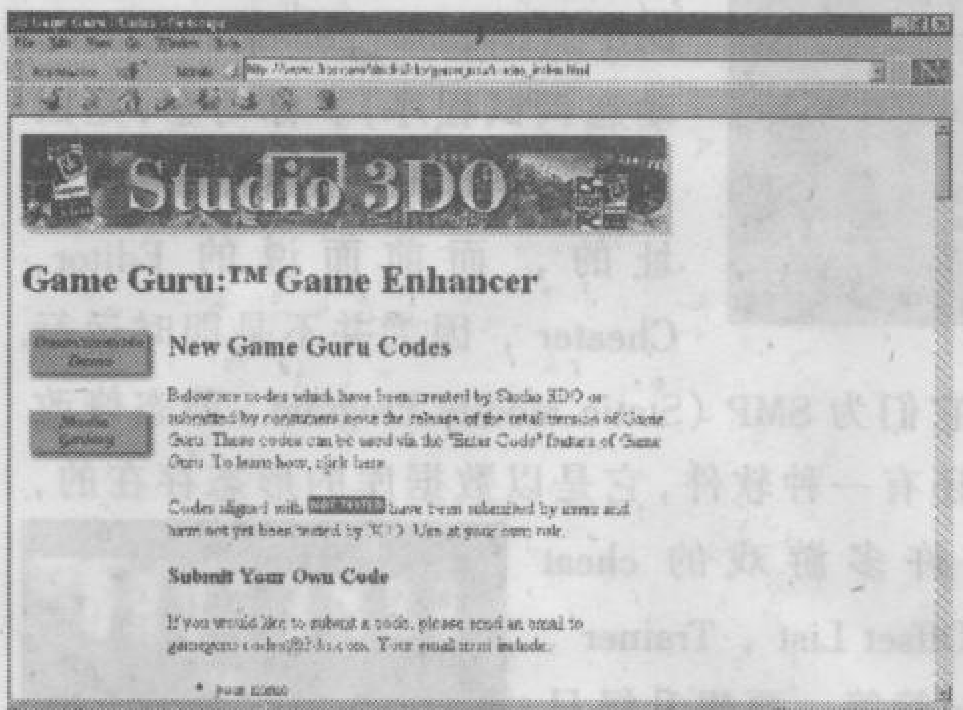
又说到作弊玩游戏了。先介绍一下电脑游戏的作弊学。一般，不以正常方式玩游戏，而是以一些其他的方法来玩，以达到使游戏容易完成的目的的，我们叫它作弊玩游戏。作弊分为很多种。很多游戏的程序里带有一些秘密的按键组合，如果在游戏中正确地按下这些键，可以使游戏达到无敌、满枪、跳关等效果。这些秘键是游戏制作组为方便测试人员测试而加入的，这种作弊我们叫做 Cheat Code（欺骗码）。一些游戏的存储进度文件比较“透明”，玩家很容易就可以分析出诸如生命值、法术值等数据的位址，并加以修改。对于传播媒体上公布的这一类修改位址列表，我们称之为 Offset List（偏移量列表）。但是有一些游戏的存储文件没有那么“透明”或者是修改位址很多，一般的玩家修改起来有一定的困难。一些高手便为某某游戏的存储文件修改专门做了一些小程序，玩家只要运行这个程序并填入一些修改数值便可达到修改的目的，这种东西我们称之为 Editor（编辑器）。修改存储文件似乎还不是最简单的方法，因为不一定改一次就可以玩通整个游戏，改执行文件才是比较彻底的方法。但是一般玩家要是没有汇编基础，自己是不可能发现如何修改执行文件的。有一些 Offset List 可以告诉玩家如何修改，不过有人甚至也做出了专门改执行文件的 Editor，这比用 Pctools 自己手动修改方便多了。有的还非常有选择性，如 Super Street Fighter 2 Turbo 的执行文件 Editor，可以让玩家选择 1P 无敌，无限能量，2P 无敌，无限能量等修改方式。这种程序我们称之为 Cheater（骗子）。用 cheater 玩游戏比较“野蛮”，有一种方法比用 cheater 要文雅一点。某些高手喜欢做一些小的驻留程序，这些小程序在游戏中可以以某些按键激

3DO 有个软件叫做 Game Guru，不知各位“曾经”拥有过 3DO 的玩家们是否知道。这个软件好象是用来修改 3DO 记忆卡内的游戏存储进度的，是由美国 3DO 公司制作的。现在美国 3DO 公司已经彻底放弃了 3DO 游戏的开发，转而投稿电脑游戏的开发。借此东风，Game Guru 也推出了它的电脑版，叫做 Game Guru PC Enhanced（Guru 一词意为比较受人尊敬的教师，头头，我们这里姑且称为大师父，这软件就是“游戏大师父 PC 增强版”。为什么称为增强版？是因为 PC 游戏修改比 3DO 游戏修改更灵活，更机动，所以这个 PC 版里增加也许多原 3DO 版所没有的功能。本文也是想在此简单地介绍一下 PC 版 Game Guru 的功能。



Game Guru（以下简称 GG），是一个功能非常强大的综合性作弊软件，可以说除了不具备 Trainer 与 DDP 的功能外，包括了其它所有的作弊工具的功能。另外，GG 还有许多新鲜的功能。首先 GG 是一个类似 Windows 界面的 DOS 工具。用户可以根据自己的喜

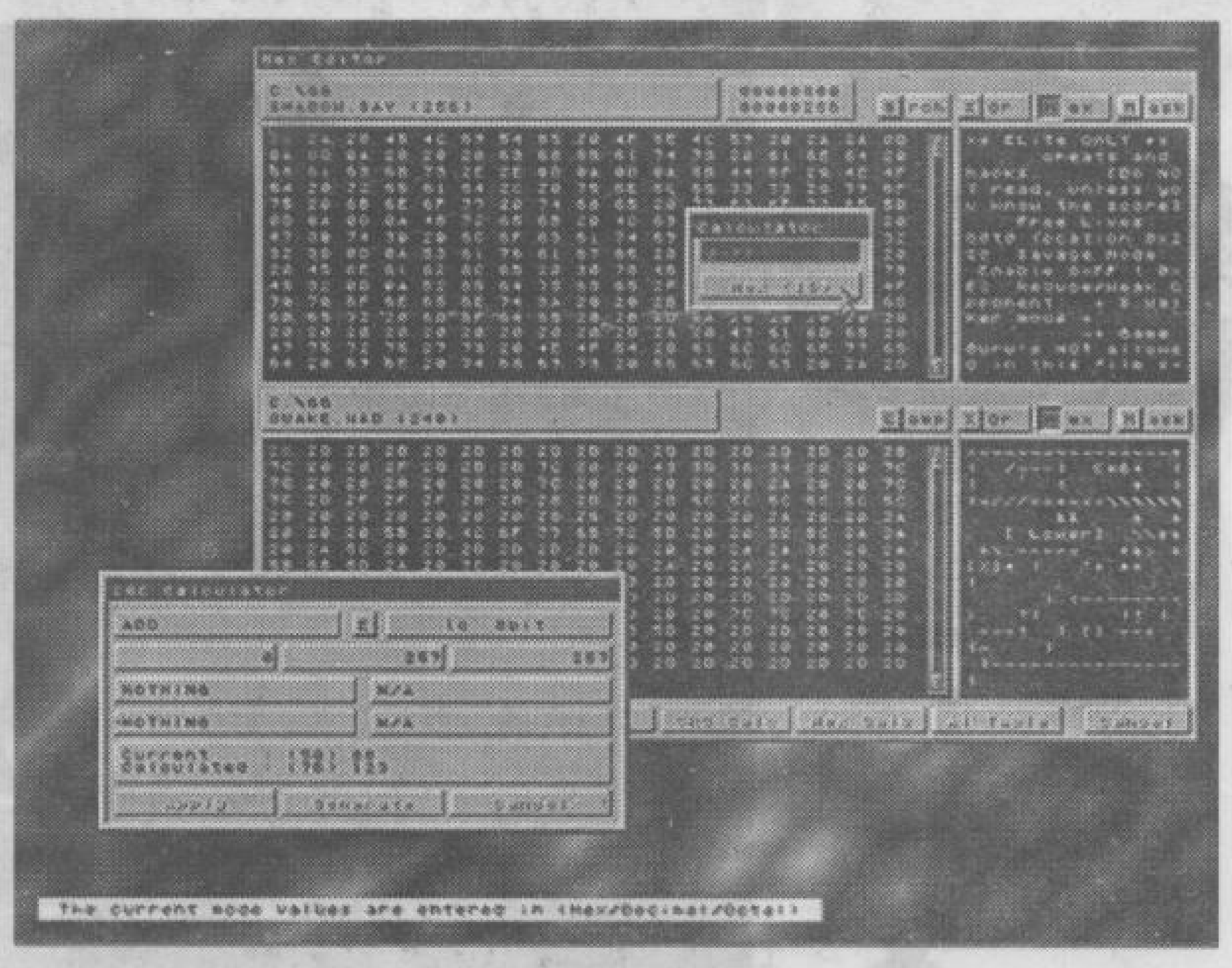
好去设定 GG 的标题和背景画面。GG 也是目前唯一的一个支持背景音乐的作弊工具，只要把自己喜欢的 .mod 或是 .s3m 的曲子放在 GG 的目录下，并且改个名字，用户就可以边听音乐边作弊了(呵呵)。如果您在使用 GG 时有可能要长时间的离开一下，GG 里内置的屏幕保护就会开始工作了。以上这些不过是 GG 里的一些小把戏，真正厉害的是下面的。GG 里的第一项是 Code Library(密码库)。密码库是将 Editor 和 Cheater 的功能合二为一，用户可以用此功能对游戏的存储进度和执行文件进行修改，很多游戏的



修改还加入了恢复功能。在使用时，只要双击需要修改的项目名，GG 就会自动在用户的硬盘上搜寻该游戏的有关文件，然后再双击鼠标即可。在修改之前用户还可以使用 copy 等功能对欲修改的文件进行备份，以免造成遗憾。密码库的数据是存储在一个叫 gg.cl 的文件里的，用户只要时常到 3DO 的 homepage 上下载最新的密码库文件放入 GG 的目录中即可升级。第二项是 Knowledge Base，可以说是一个寻找 cheat code 的知识库。用户可以在这里查找游戏，阅读有关的秘技信息。第三项是 Enter Code，也就是输入秘技了。玩家可以从许多媒体上得到新游戏的秘技，但是如果不加以正确的收集和管理，很快就会都忘了。使



用输入秘技功能可以让用户自己升级自己的 Knowledge Base，今后只要到这里来找就可以了。其实 Knowledge Base 并不只限于收集 PC 游戏的秘技，其实游戏机种的秘技也可以收集（可能 PlayStation 的秘技比较难输入一点）。下一项是 Code Hunter 功能，也是 GG 最具特色的功能。比如说您正在玩一个游戏，想修改存储文件，可是存储文件并不开放；想用 Code Library 功能去修改，却发现 Code Library 里还没有该游戏的数据，这时您就要用 Code Hunter 了。假设您在玩一个 RPG，一开始进入游戏后就存储进度，并记录下来您当前的状态，如金 1000 元，等级 1 。然后退出游戏进入 GG，使用 Code Hunter 指定游戏的存储文件，并且输入一些信息来描述一下该存储文

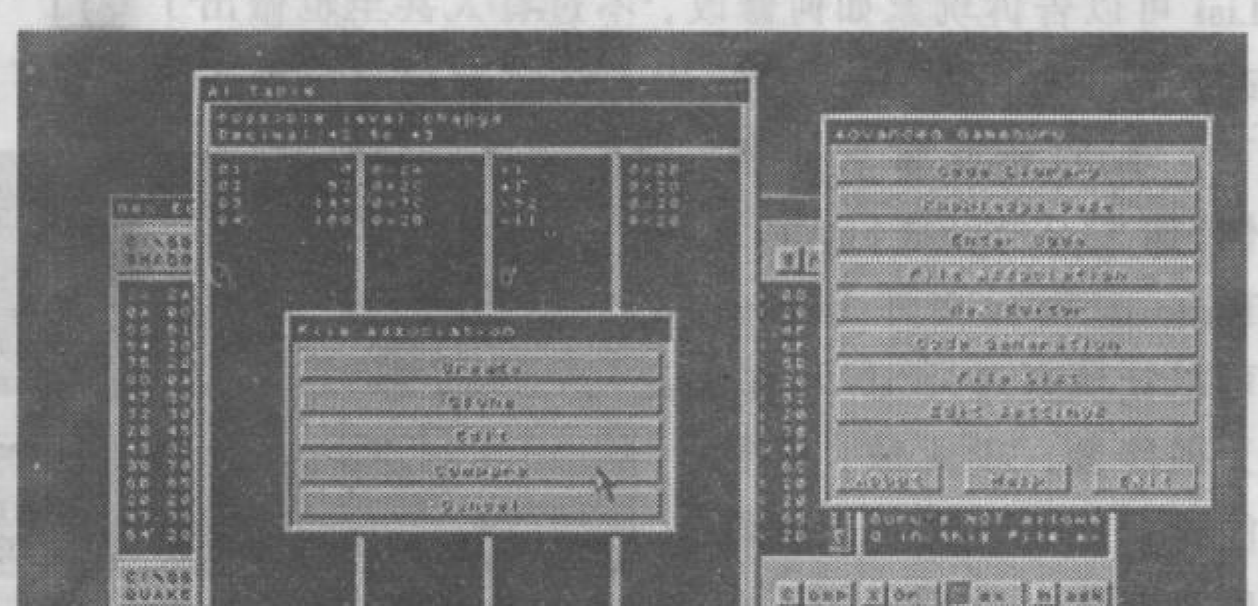


件的状态，如 gold 1000，level 1 。退出 GG 继续进行游戏，等记录数值变化后，如金 950 元，等级 2 时，另存储一个文件再退出并进入 GG。复制第一个信息，修改所指向的存储文件和描述信息，这时选择 Compare 功能，Code Hunter 就会自动寻找所有由 1000 变为 950 的和由 1 变为 2 的值，如果结果很多的话，可以考虑再加入一个新的存储进度，直到找到正确的地址。过程有点象 DDP 的方式，但是比较麻烦一点。不过也不是没有好处，对于那些防 DDP 的游戏或是与 TSR 冲突的游戏，Code Hunter 就很有用。再接下来是 Hex Editor 了，这个我想大家都知道是做什么用的了。GG 中的 Hex Editor 支持同时打开两个文件，可以做比较，可以直接修改数值等，也是比较好用的。还有一项是 Code Generation，很可惜笔者用的版本是个测试版，这个功能用不了(呜呜 ....)。

以上就是 GG 的一些很酷的功能。用过 GG 笔者不禁产生了这样一个想法，就是希望国内有软件公司能将 GG 汉化，甚至是加入输入法，这样国内的玩家也可以用 GG 来收集中文游戏的秘技信息了。

怎么样，早就想有一个象 GG 这样的游戏作弊工具了吧。

文/软体动物



超 NEO GEO 新闻

神凰拳

那么快又见面了，谢谢大家的捧场呀。虽然题目是“新”闻，但内容方面嘛似乎……相信大家不会太在乎吧。《神凰拳》已经推出好久了，其中隐藏的最强超杀“神凰拳技”大家都了解吗？到现在它虽仍未大红大紫，但其独创的系统和有些“另类”的人物设计恐怕也是魅力所在吧，也许出刊时，土星版的《神凰拳》已经推出了，这里介绍的仍是N · G版。

——SHADOW PHOENIX

看吧，最强的隐藏超杀就在这里了！！



↑简单明了的选人画面，没有时下的“炫目”景观。

八名神仙除了可使用两种天变地异技外，还有所谓的隐藏必杀技——“神凰拳技”。当人物血槽降至四分之一以下时，便可随时使出。选用你心目中的英雄去统一神界吧！

神界乱舞，凰者无敌，拳震乾坤。



↑使用“转生风雷神”将酒天童子打个半死。

破坏神 苏山傲 —— 苍明风雷拳

↓↘→↓↙←+同时按CD键

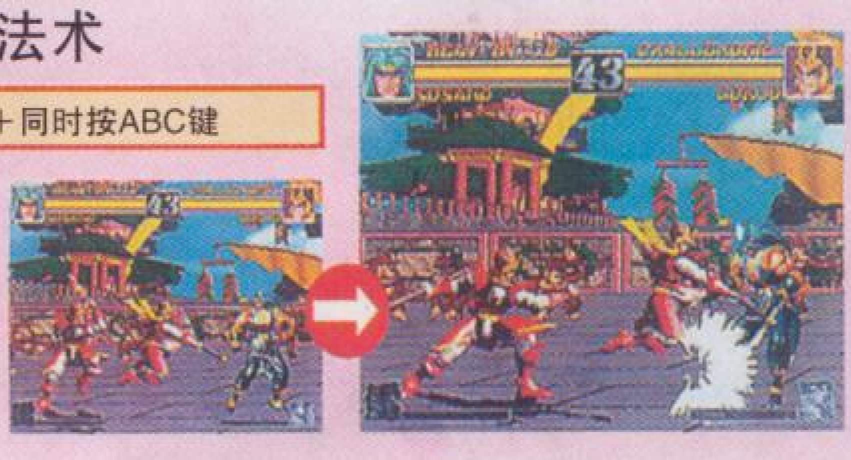
向敌人突进时使用的乱舞系超杀，最后再加上一招“黑龙碎”便可有极大杀伤力。



齐天大圣 孙悟空 —— 猿法术

→←→←→+同时按ABC键

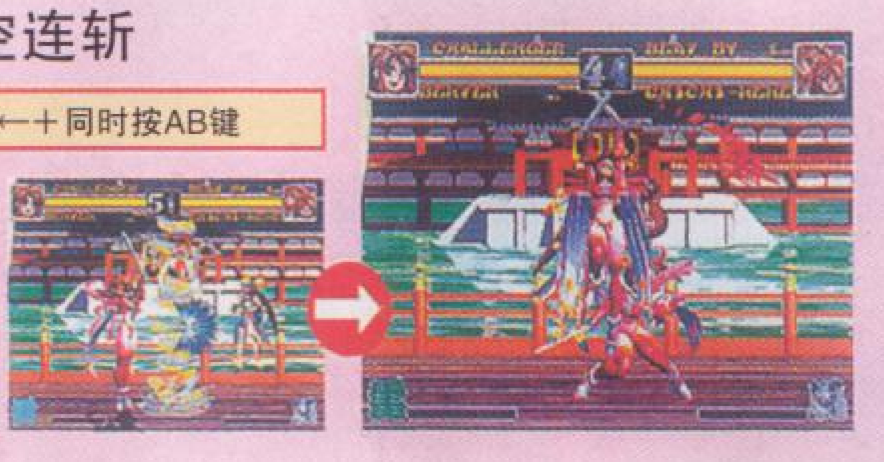
利用分身术来对付使用突击技的敌人，最后以连续技对敌施以痛击。



福神 弁财天 —— 真空连斩

→←→↘↓↙←+同时按AB键

利用龙卷将敌人卷上半空，下降时施以连续斩杀，对敌人的突击技很有威胁。



雷神奇奇·风神娜娜 —— 转生风雷神

←→↙↘+同时按ABCD键

失败了就会长大，成功了便会合体使出“光之壁”。



酒神 酒天童子 —— 灵酒鬼神宿

→↓↘→↓↘+同时按AB键再连打C键

先将敌人打至半空，饮酒后使出百裂拳将对手击倒。



贫之神 豪天 —— 八门连续阵

←→←↓↘→+同时按ABCD键

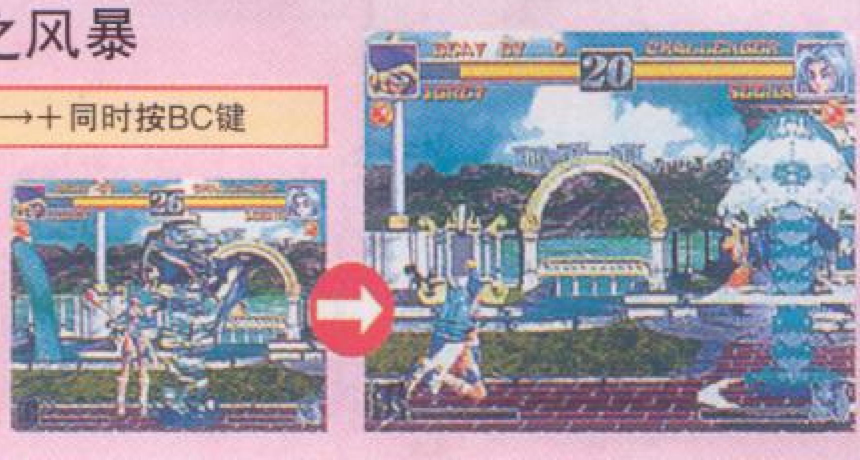
利用濡巾攻击敌方后，再分身轮流攻击，最后在敌方的臀部处施以重击。



人鱼公主 茜娜 —— 海之风暴

↓（按住）←→+同时按BC键

用龙卷将敌人吸至半空，再以水晶碎尘攻击加强杀伤力。



死神 艾瑞特 —— 地狱回旋

跳跃中摇杆一圈+同时按AB键

在跳跃同时在地上画出魔法阵，呼唤出“死之主人”，给敌人以重创。





由角川书店制作的世嘉经典RPG《LUNAR~银色之星》于去年10月25日于SS上推出后，成绩斐然，虽未技惊四座，但其银色的光芒已几乎照耀了每一位SS迷的心房……

ISSN 1006-5032

03>

9 771006 503000

邮发代号/82-648 统一刊号/CN11-3505/TP 定价：6.40元